

# الألعاب اللفوية

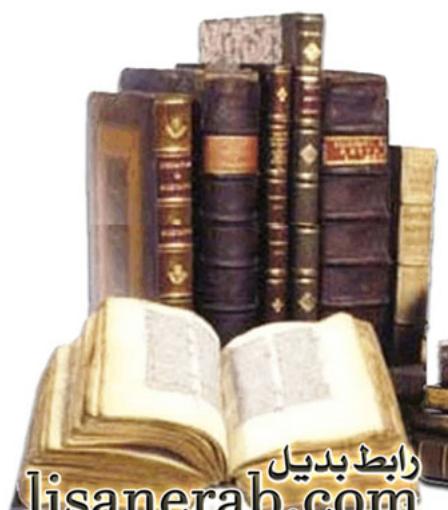
ودورها في تنمية مهارات  
اللغة العربية



الدكتور  
محمد علي حسن الصويركي



دار الكتبى



رابط بديل  
[lisanerab.com](http://lisanerab.com)

# مَكْتَبَةُ لِسَانُ الْعَرَبِ

أ. علاء الدين شوقي

[www.lisanarb.com](http://www.lisanarb.com)



# الألعاب الغريبة

ودورها في تنشئة مهارات اللغة العربية



مكتبة لسان العرب

[www.lisanarb.com](http://www.lisanarb.com)

lisanerab.com رابط بديل

# الألعاب اللغوية

ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية

تأليف

الدكتور محمد علي الصويركي



رقم الإيداع لدى دائرة  
المكتبة الوطنية  
(٢٠٠٥/١٤٦)

٤١٨,٤

الصويركي، محمد علي  
الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية/  
محمد علي الصويركي - عمان: المؤلف، ٢٠٠٥

( ) ص

ر.إ: (٢٠٠٥/١٤٦)

الوصلات: اللغة العربية// الألعاب// مهارات القراءة

\* تم إعداد بيانات الفهرسة والتصنيف الأولية من قبل دائرة المكتبة الوطنية

جميع الحقوق محفوظة



الأردن-إربد

تلفاكس: ٠٩٦٢-٧٢٤٤٣٢٣

ص. ب: ٨٩٣-٢٠١١٠ رمز بريدي:

# ٤٨٠ راء

إلى رفيقة دربي في مشوار الحياة :  
هنية رفعت دريلان.  
والي فلان تبدي :  
أيهم ، آزاد ، دانا ، كاميران .  
أقدم إليهم هذا العمل.



| الصفحة | الموضوع  |
|--------|--|
| ٥      | الإهداء :  |
| ٩      | المقدمة :  |
| ١١     | الفصل الأول : الألعاب اللغوية وبعض الدراسات المتعلقة بها |
| ٤٣     | الفصل الثاني : دور المعلم في تنظيم اللعب وتوظيفه         |
| ٥١     | الفصل الثالث: نماذج من الألعاب اللغوية                   |
| ٩٩     | الفصل الرابع: برنامج تطبيقي قائم على الألعاب اللغوية     |
| ١٦٧    | المصادر والمراجع   |



## المقدمة

إن الألعاب لم تعد اليوم وسيلة للتسلية أو لقضاء أوقات الفراغ ، بل أصبحت أداة مهمة يحقق بها المرء النمو العقلي والمعنوي . ومن الاستراتيجيات الفاعلة التي تستخدم لتنمية الأداء اللغوي وتحسينه لدى الأطفال. فهي تجعل المتعلمين أكثر فاعلية ومشاركة في الموقف التعليمي، وتضعهم في مواقف تشبه مواقف الحياة اليومية، وتساعدهم على تركيز الانتباه، والإدراك والتخيل، والابتكار والإبداع .

وبناءً على ما سبق، تعد الألعاب اللغوية من الاستراتيجيات التعليمية الفاعلة وخاصةً في الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، فهي نشاط يمارسه الطالب عندما يستخدم جملة من حواسه بقصد تنمية السلوك المهاري المستهدف . ومن وسائل التدريب على الاستعمال اللغوي السليم ، ويمكن الاستعانة بها في التدرب على عدد من الأبواب النحوية المختلفة، كما تساعد المتعلم على النطق الصحيح ، وتشري مفراداته، وتساعده على التعبير السلس، مع وضوح الفكرة وتسلسلها، وتنمي مواهبه الأدبية وذوقه الفني، وتوسيع أفق خياله، وتشجع رغبته في التعبير عما يجول في خاطره بصورة تلقائية.

كما يمكن لعلم اللغة العربية من اختيار مشكلة ما في اللغة، ثم اقتراح مجموعة من الألعاب اللغوية التي تساعد في تدليل هذه الصعوبات ، مثل التميز الصوتي ؛ أثر اللهجات العامية ، والتميز البصري للحروف المشابهة، والتاء المربوطة والتاء في آخر الكلمة، والتاء المربوطة والتاء المبسوطة، والشدة

والسكون... وهناك ألعاب لغوية يمكن أن تستخدم في مجال تعليم اللغة كألعاب النطق، القراءة، الكتابة، والاتصال. كما يمكن الاستعانة بها على التدرب على مهارات اللغة الرئيسية (الاستماع والكلام، القراءة والكتابة).

ونظراً لأهمية الألعاب اللغوية في المجال التربوي، ووجود العديد من الدراسات التي أظهرت فعاليتها. جاء إعداد هذا الكتاب ليوضح كيفية استخدامها في مجال تدريس مهارات اللغة العربية ، أملاً أن يلقي هذا الجهد القبول والاستحسان.

### المؤلف

الدكتور محمد علي الصويركي الكردي

إربد - الأردن

٢٠٠٦/٩/١

# الفصل الأول

## الألعاب اللغوية وبعض الدراسات المتعلقة بها

أولاً- الألعاب اللغوية:

- تمهيد.
- نظريات تفسير اللعب.
- الألعاب اللغوية.

ثانياً- الدراسات المتعلقة بالألعاب اللغوية:

- الدراسات العربية.
- الدراسات الأجنبية.



## **للمزيد :**

يشكل اللعب جزءاً لا يتجزأ من حياة الإنسان على هذه الأرض لما له من أهمية بالغة بالنسبة للصغار والكبار على حد سواء.

وأحلى ما في حياة الصغار هو اللعب، فبـه يتـطـورون جـسـمـياً وـعـقـليـاً وـاجـتـمـاعـياً، وـمـنـ هـنـاـ جاءـ الـاـهـتـمـامـ بـالـلـعـبـ وـاسـتـخـدـامـهـ فـيـ الـمـجـالـ التـرـيـوـيـ،ـ فـمـنـ خـلـالـهـ يـتـعـلـمـ الطـفـلـ وـيـسـهـمـ فـيـ نـمـوـ النـشـاطـ الـعـقـليـ وـالـعـرـفـيـ.ـ كـمـاـ أـصـبـحـ اللـعـبـ أـدـاءـ تـرـيـوـيـةـ تـسـهـمـ فـيـ تـفـاعـلـ الطـفـلـ مـعـ يـثـتـهـ،ـ وـأـدـاءـ تـوـاـصـلـ بـيـنـ الـأـطـفـالـ بـغـضـنـ النـظـرـ عـنـ الـاـخـتـلـافـاتـ الـلـغـوـيـةـ وـالـثـقـافـيـةـ فـيـمـاـ بـيـنـهـمـ،ـ وـيـسـاعـدـهـمـ عـلـىـ تـفـرـيدـ الـتـعـلـمـ،ـ وـيـبـرـزـ الدـبـاوـعـ الـدـاخـلـيـةـ لـلـتـعـلـمـ،ـ وـفـرـصـةـ لـلـتـفـاعـلـ الـاجـتـمـاعـيـ.

من هنا وجد الباحثون في اللعب قيمة تربوية فعالة ، فوضعوا النظريات المختلفة لتفسيـرهـ،ـ وـدـعـواـ إـلـىـ إـدـخـالـهـ فـيـ الـعـمـلـيـةـ الـتـعـلـيمـيـةـ،ـ حتـىـ نـادـىـ بـعـضـهـمـ بـشـعارـ (ـالـتـعـلـمـ مـنـ خـلـالـ الـلـعـبـ).ـ إـذـ أـصـبـحـ الـأـلـعـابـ تـسـتـخـدـمـ كـاـسـتـرـاتـيـجـيـةـ تـعـلـيمـيـةـ فـيـ رـيـاضـ الـأـطـفـالـ وـالـمـارـسـ الـأـسـاسـيـةـ بـشـكـلـ خـاصـ.

ويأتي هذا الإطار النظري للحديث عن اللعب ، والنظريات المختلفة التي حاولت تفسـيرـهـ،ـ ثـمـ التـعرـيفـ بـالـأـلـعـابـ الـلـغـوـيـةـ،ـ وـبـيـانـ أـهـمـيـتـهـاـ وـفـوـائـدـهـاـ فـيـ الـمـجـالـ التـرـيـوـيـ.ـ هـذـاـ اـهـتـمـ الـبـاـخـثـوـنـ بـالـلـعـبـ غـبـنـدـمـاـ أـخـذـوـاـ يـلـاحـظـوـنـ اـنـتـشـارـهـ لـدـىـ الـإـنـسـانـ وـالـحـيـوانـ،ـ وـحـاـوـلـوـاـ تـفـسـيرـ هـذـهـ الـظـاهـرـةـ الـمـشـتـرـكـةـ وـاـسـتـشـمـارـهـ لـصـالـحـ إـنـمـاءـ الـإـنـسـانـ وـتـرـيـتـهـ.ـ وـوـضـعـوـاـ نـظـرـيـاتـ مـخـتـلـفـةـ لـتـفـسـيرـهـ.ـ فـظـهـرـتـ بـعـضـ الـإـشـارـاتـ وـالـتـلـمـيـحـاتـ حـوـلـ أـهـمـيـةـ "ـالـلـعـبـ"ـ فـيـ الـمـجـالـ التـرـيـوـيـ فـيـ الـعـصـورـ الـقـدـيـمةـ (ـUnesco,1980ـ).ـ فـجـاءـ ذـكـرـهـ عـلـىـ لـسـانـ أـفـلاـطـونـ وـأـرـسـطـوـ،ـ إـذـ وـرـدـ قـوـلـ أـفـلاـطـونـ فـيـ الـلـعـبـ:ـ "ـبـأـنـهـ يـسـاعـدـ الـصـغـارـ عـلـىـ تـعـلـمـ الـحـسـابـ وـالـتـدـرـيـبـ عـلـىـ

محاكاة الكبار في أعمالهم ومهاراتهم" (جبرين، ١٩٨٠). وقيل إنه وزع على الأطفال حبات من التفاح لتدريبهم على العد وتعلم الحساب. أما أرسطو فقد شجع الأطفال على اللعب في المهارات التي ستكون حرفتهم في المستقبل (ميller، ١٩٧٤).

وأخذ "اللعب" أهمية تربوية على أيدي التربويين الكبار أمثال كومينيوس، وروسو، ويستالوتزي، وفرويل الذين أكدوا أهمية اللعب في التعليم ، وعلى أن يطلق الطفل حرّاً لكي يمارس نشاطاته، ويعبر عن ميوله ورغباته من خلال اللعب (جبرين، ١٩٧٩). ونظراً لأهمية اللعب في المجال التربوي، فإن العديد من الباحثين وضعوا نظريات مختلفة لتفسيره. سنأتي على عرضها بعد قليل .

من هنا أخذ اللعب نصيباً وافراً من الاهتمام في رياض الأطفال والمدارس الأساسية. إذ تناول المناهج الحديثة الاستفادة بقدر الإمكان من هذا النشاط الحيوي ماله من فوائد كبيرة . فبه يتعلم الفرد ، وبه ينمو النشاط العقلي والمعرفي، والإدراك ، والتفكير ، والذاكرة ، والكلام (البيلاوي، ١٩٧٩؛ ملص، ١٩٨٥).

وبما أن الألعاب التعليمية تقوم على مبدأ التواصل ، فقد سعى الباحثون إلى استخدامها في تدريس اللغات. وهذا السبب أدخلت "الألعاب اللغوية " في مجال التدريس، إذ أن استخدامها في تعليم اللغة للأطفال بشكل خاص غالباً ما يُظهر عندهم روحًا عالية من التنافس. والمشاركة والحيوية، ويعودهم على التلقائية في استخدام اللغة، وتعلمها بطريقة طبيعية، و التخفيف من رتابة الدروس (عبد العزيز، ١٩٨٣؛ النمرات، ١٩٩٥).

لذلك أوصى العديد من الباحثين باستخدام الألعاب التعليمية ، ومن ضمنها "الألعاب اللغوية " في الحقل التربوي، بوصفها استراتيجية تعلم تساعد

على إكساب المتعلم اللغة. علماً أن اللعب في الواقع لا ينطوي بحد ذاته على درجة كبيرة من القيمة التربوية، لكنه يكتسب هذه القيمة إذا ما أحسن تنظيمه و توجيهه تربوياً (البلاوي، ١٩٧٩).

ويمكن استخدام الألعاب اللغوية للتدريب على اكتساب المهارات اللغوية الأربع (الاستماع ، والكلام ، القراءة ، والكتابة)، وللتدرُّب على موافق عديدة من الاتصال (Wright, 1984).

### **مفهوم اللعب وتعريفه :**

لقد مر مفهوم اللعب بمرحلة أولية من التأملات والتصورات الفلسفية التي كانت تعبر عن اتجاه عام للاهتمام بالظاهر التربوية، وبالطفولة بصورة عامة، وليس باللعب بشكل خاص. ففي البلدان الأوروبية التي مرت بالثورة الصناعية كان اللعب يعد عملاً عديم الفائدة أو مؤذياً أحياناً (Unesco, 1980). فالعالم سبنسر المذكور في السيد (٢٠٠٢) يرى إن اللعب تعبر عن طاقة ونشاط زائد يفتقر إلى الغايات والأهداف.

لكن مفهوم اللعب تطور مع مرور الزمن، إذ كان للنظريات الحديثة المتمثلة في نظرية التحليل النفسي، والنظرية المعرفية الدور الكبير في إكساب مفهوم اللعب هوية خاصة، بوصفه أحد المفاهيم النمائية. وأصبح نشاطاً هادفاً له فوائد تربوية وأخرى علاجية. ومحط اهتمام التربويين وعلماء النفس بعد وضوح قيمته السابقة (بلقيس ومرعي، ٢٠٠١؛ السيد، ٢٠٠٢).

عند قراءة ما دون عن اللعب من دراسات وبحوث نجد له الكثير من التعريفات، إلا أنها تكاد تمحور حول مجموعة من الخصائص المشتركة،

مثل: النشاط، والحركة، والمتعة، والسرور (خوالدة، ١٨٨٧؛ بلقيس ومرعي، ٢٠٠١).

يعرف جود (good, 1975) اللعب بأنه نشاط موجه (Directed)، أو غير موجه (Free)، يؤديه الأطفال لتحقيق المتعة والتسلية. ويستغله بعضهم في تنمية سلوكياتهم وبأبعادها العقلية والوجدانية، وإنه يستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويتصف بالسرعة.

وتعرّفه البيلاوي (١٩٧٩)، بأنه نشاط تلقائي يمارسه الفرد كي يبعث في نفسه البهجة، وهدفه اللهو واستهلاك الطاقة والجهد ، من دون أن تكون هناك دافع خارجية لحركه وتوجهه (ص ١١٢).

ويعرفه شابلن (Chaplin, 1987) في قاموس علم النفس بأنه نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية ، لغرض الاستمتاع من دون أي دافع آخر. وهناك بعض التعريفات الأخرى التي ترى أن اللعب يعبر عن العمليات النمائية المتابعة. فتعرف تايلور (Taylor, 1967) المذكورة في بلقيس ومرعي (٢٠٠٢) اللعب بأنه أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت واسغال الذات. فاللعب للطفل هو مثل التربية، والاستكشاف، والتعبير، والترويح ، بالنسبة للكبار(ص ١٣).

وهناك بعض التعريفات التي ركزت على وظيفة اللعب أو أهدافه، مثل تعريف كاليوس (Caillois) المذكور في السيد (٢٠٠٢)، الذي يشير إلى أن اللعب هو نشاط يمارس من دون قهر ، ويؤدي إلى السرور، ويعتمد على التخييل (ص ٢٧).

وهناك من قدم تعريفاً شاملاً لمفهوم اللعب من كافة جوانبه ، مثل تعريف راندل ومورس (Randel,Moris,1992) اللذين يرثيا أنه نشاط تنافسي محدد بقواعد لتحقيق أهداف خاصة، يعتمد على المهارة غالباً ، وعلى الحظ في بعض الأحيان.

## نظريات تفسير اللعب

نظراً للأهمية الكبيرة التي يتمتع بها اللعب عند الكبار بشكل عام، وعند الصغار بشكل خاص، فقد اجتهد الباحثون في وضع تفسيرات عدة للإجابة عن سؤال لماذا نلعب؟ وأهم النظريات التي فسرت اللعب عند الإنسان ما يأتي :

### أولاً - النظريات الكلاسيكية:

من أبرز هذه النظريات نظرية الاستجمام، ونظرية الطاقة الزائدة، ونظرية الإعداد للحياة، والنظرية التلخizية. وفيما يأتي توضيح لكل منها:

#### - نظرية الاستجمام أو الترويح (Recreation Theory) :

تعد هذه النظرية من أقدم النظريات التي فسرت اللعب. وصاحبها الفيلسوف الألماني لازاروس (Lazarus) الذي يرى أن وظيفة اللعب الرئيسة هي إراحة العضلات والأعصاب من عناء العمل والكد والتعب. واللعب وسيلة لتجديد النشاط والراحة حين يشعر الإنسان بالتعب، ويجعله يقبل على العمل بكل جد ونشاط (جابر، ١٩٩١؛ الحيلة، ٢٠٠٣).

لكن هذه النظرية لا تفسر لماذا يقبل الأطفال على اللعب بعد الاستيقاظ من النوم بعدما أخذوا قسطاً من الراحة، ولو كان اللعب يحقق الراحة من عناء

العمل لكان الكبار أشد حاجة إلى اللعب من الأطفال الصغار (ميلر، ١٩٧٤؛ العناني، ٢٠٠٣).

#### - نظرية الطاقة الزائدة (Surplus Energy) :

صاحب هذه النظرية الفيلسوف الإنجليزي هيربرت سبنسر (Herbert Spencer) الذي يرى أن الطفل يتلذذ بداخله، تدفعه إلى البحث عن طريقة ليصرفها في نشاط يعود عليه بالسعادة (جامعة القدس المفتوحة، ١٩٩٥؛ ميلر، ١٩٧٤).

ومن الاعتراضات التي وجهت إلى هذه النظرية، أن اللعب ليس مقصوراً على من لديه فائض من الطاقة. فالضعيف والقوي ، والمتعب والمستريح، يمارسون اللعب. ولو كانت وظيفة اللعب مجرد التفاف عن طاقة زائدة، لأحجم الأطفال والكبار عنه عندما يشعرون بالتعب والإرهاق، ولتساءل المرء أين كانت هذه الطاقة الزائدة في لحظات التعب والإرهاق؟ (بلقيس ومرعي، ٢٠٠١).

#### - نظرية الاستعداد للحياة المستقبلية (Practice Theory) :

وضع هذه النظرية كارل جروس (Karl Groos)، المتأثر كثيراً بنظرية التطور لدارون. إذ يرى أن اللعب يمثل مرحلة إعداد لوظائف الحياة المستقبلية (ميلر، ١٩٧٤). فالطفل لا يلعب بمجرد أنه طفل أو لأنه يمر في مرحلة هو ولعب، وإنما الطبيعة جعلت من هذه المرحلة إعداداً لنشاط الكبار. فالألعاب الطفل تتشابه مع ألعاب الكبار ، فمثلاً ألعاب الطبخ ، والعناية بالدمى لدى البنات الصغار ما هي إلا استعداد غريزي لأدوار الأبوة والأمومة، وتدبير المنزل، وتربية الأطفال في المستقبل (جابر، ١٩٩١؛ الليبادي والخلاليله، ١٩٩٨).

وما يؤخذ على هذه النظرية افتراضها وجود توجه غريزي للعب في هذا الإعداد، وان كل ما يؤديه اللعب من وظائف هو الإعداد للمستقبل فقط (شاش، ٢٠٠١). وقد يكون اللعب للترويح وللمتعة ، ولم تفسر هذه النظرية اللعب لدى الكبار، وغاب عنها دور البيئة في توجيهه للعب وتحديد ألوانه (جامعة القدس المفتوحة، ١٩٩٥).

#### - النظرية التلخيسية أو الميراث (Recapitulation Theory) :

يعد عالم النفس التربوي ستانلي هول (Stanly Hall) هو صاحب هذه النظرية، ويرى أن الإنسان من ميلاده إلى اكتمال نضجه يمارس اللعب الذي ما هو إلا تلخيص لكل المراحل التي مر بها الجنس البشري، منذ مرحلة تطورهم الحضاري من الحقبة البدائية حتى العصر الحاضر. فالطفل عندما يسبح، أو يبني الكهوف، أو يتسلق الأشجار، يلخص أو يكرر ما كان يفعله أسلافه في الزمن الماضي (ميller، ١٩٧٤).

أما أبرز الاعتراضات على هذه النظرية، فهي أن الصفات المكتسبة لا تورث (اللبابيدي والخلايلة، ١٩٩٨)، وتوجد في عالم اليوم أيضاً ألعاب جديدة يمارسها الأطفال لم تكن موجودة في الماضي، مثل ألعاب الحاسوب، والسيارات، والقطارات. وقد يستغنى الإنسان عن هذه الألعاب في المستقبل وتظهر ألعاب جديدة (العناني، ٢٠٠٢).

#### - نظرية التنفيس أو التهيئة (Catharsis Theory) :

تعود هذه النظرية إلى العالم كارت (Cart) الذي يرى أن النظم الاجتماعية تقيد الغرائز لدى الفرد كثيراً ، فيحاول كبتها، مما يؤدي إلى اضطراب في نفسه.

فيجد اللعب وسيلة لاخراج هذا الكبت، والتخلص من الإضطراب وضغط  
الحياة المختلفة (المحيلة ٢٠٠٣).

وخلاصة القول، إن النظريات التي ذكرت سابقاً حاولت تفسير اللعب من وجهة نظرها الخاصة. وعلى الرغم من قيمة الأفكار التي طرحتها، وجذبها لأنظار العلماء إلى أهمية اللعب وقيمة، إلا أنها لم تقدم تعريفاً شاملأً للعب.

### ثانياً - النظريات الحديثة:

يعود الفضل في ظهور النظريات الحديثة إلى النظريات الكلاسيكية الآنفة الذكر التي زودتها بالأفكار والأمثلة المختلفة، ودفعتها إلى اختبار صحة هذه المقولات عبر التجريب والبحث العلمي. فقد درست هذه النظريات السلوك الإنساني ، ثم حاولت تفسيره من الناحية العلمية. ومن أبرز هذه النظريات النظرية المعرفية، ونظرية التحليل النفسي، وفيما يأتي عرضٌ موجزٌ لكل منها:

#### - النظرية المعرفية (Cognitive Theory ):

تركز هذه النظرية على أعمال "جان بياجيه" (Jane Piaget) في النمو العقلي، وأعمال فيجوتسكي (Vygotsky) في النمو المعرفي. فيرى بياجيه في اللعب تعبيراً عن تطور الأطفال ، ومتطلباً أساسياً له. وأنه يرتبط بمراحل النمو العقلي عند الأطفال، وأن التوافق الحسي الحركي هو أول خطوة من خطوات التفكير، وأن لكل مرحلة مراحله الخاصة بها، ويشكل اللعب أساس التطور والنمو المعرفي والفكري لدى الإنسان (الخواشة، ١٩٨٧؛ بلقيس ومرعي،

٢٠٠١)

وتقوم هذه النظرية على عمليتين أساسيتين هما: التمثيل والملاءمة. فالتمثيل يشير إلى العمليات التي يؤديها الفرد لكي يحمل المعلومات والخبرات الجديدة التي يتلقاها من العالم المحيط به إلى جزء من معرفته الفعلية، ولتناسب مع حاجاته ومطالبه (ميller، ١٩٧٤؛ توق، ١٩٨٤).

أما عملية الملاءمة (التكيف)، فهي النشاط الذي يؤديه الفرد للتكيف مع العالم المحيط به، أو بعبارة أخرى تعديل معارفه وتغييرها لتنسجم مع العالم الخارجي (الخوالة، ١٩٨٧؛ بلقيس ومرعي، ٢٠٠١).

ويرى بياجيه أن اللعب والتقليد (المحاكاة) له أهمية كبيرة في عملية النمو العقلي، إذ يعدهما وجهين لعملة واحدة، فاللعبة تمثل خالص، أما التقليد فيعد مواءمة خالصة . وبالنتيجة يظهر كل منهما في النمو العقلي وتطوره (ميller، ١٩٧٤؛ العناني، ٢٠٠٢).

من هنا كانت هذه النظرية أهمية كبيرة بينت أن هناك ارتباطاً قوياً بين اللعب والنمو العقلي.

#### - نظرية التحليل النفسي (Psycho-Analytic Theory)

صاحب هذه النظرية هو العالم المعروف سigmوند فرويد (S. Freud) الذي فسر اللعب وفقاً لمبدأ اللذة والألم. فالطفل يميل إلى إشباع الخبرات الباعثة على السرور والمتعة، ويتجنب إشباع الخبرات التي تؤدي إلى الألم والإحباط (خوالة، ١٩٨٧؛ جامعة القدس المفتوحة، ١٩٩٥).

وبناءً على ما سبق من افتراضات ، يرى فرويد أن الطفل يسعى إلى إيجاد عالم من الوهم والخيال يمارس فيه خبراته ونشاطاته الباعثة على الشعور بالسعادة، بعيداً عن الواقع المؤلم ، ومن دون الخوف من أحد لافساد متعته . فنرى الطفلة

تلقي أوامرها إلى الدمية التي بين يديها، وكأنها إنسان حقيقي. والطفل يتورّه العصا حساناً يركبه من دون أن يخاف من السقوط أرضاً (بلقيس ومرعي، ٢٠٠١؛ العناني، ٢٠٠٢).

واللعبة الإيهامي عند فرويد يؤدي وظيفة تنفيذية ، إذ يسهم في تخفيف التوتر والانفعالات المكتبوتة الناجمة عن العجز في تحقيق الرغبات على أرض الواقع. لذلك استخدم اللعب في عيادات العلاج النفسي لمعالجة بعض الأضطرابات النفسية لدى الأطفال. ويكون ذلك من خلال وضعهم في بيئة ألعاب مناسبة تساعدهم على تفسير مشاعرهم المكتبوتة في عالم اللاشعور (الخواص، ١٩٨٧).

ويبدو من النظريات الكلاسيكية والنظريات الحديثة التي حاولت تفسير اللعب أنه لا يوجد تقارب فيما بينها، غير أنها تتكمّل في تحقيق تفسير شامل لمفهوم اللعب. وخلاصة القول يتمثل في أن اللعب ما هو إلا ميل طبيعي قوي وتلقائي يكاد يكون حرفة لدى الطفل، لكونه أحد الأسباب البارزة التي يعبر بها عن نفسه، ويفهم العالم الذي يتحرك من حوله.

### **نظرة الإسلام إلى اللعب:**

الإسلام دين الواقع والحياة، يعامل البشر على أنهم أناس لهم عواطفهم وطبعاتهم الإنسانية، ولهذا اهتم الإسلام بجميع ما تحتاجه الفطرة البشرية من فرح ومداعبة بشرط أن تبقى هذه الأمور في حدود الشرع ونطاق الأدب. وقد أقر الإسلام اللعب البريء، واللهو المباح مادام يصب في مصلحة الإسلام، وكان النبي محمد عليه السلام يحب السرور ويكره الحزن، ويستعيد بالله من شره، فهو يقول: "اللهم آني أعوذ بك من الهم والحزن". وإذا كان اللعب من الأمور

اللازمة للمسلم، فان لزومه للطفل من باب أولى لأن عنده قابلية إلى التعلم وهو صغير، وحاجته إلى اللعب له أهمية في صقل شخصيته الجسمية والفكرية.

وهناك العديد من الأحاديث النبوية التي توضح نظرة الإسلام إلى اللعب وفيما يلي بعضًا منها:

قال النبي عليه السلام "ارموا يا بني إسماعيل، فإن أباكم كان راماً" (رواه البخاري، ٢٧٤٣). وعن سعد بن أبي وقاص قال: دخلت على رسول الله صلى الله عليه وسلم الحسن والحسين يلعبان على بطنه، فقلت: يا رسول الله أتجبهما؟ فقال: "ومالي لا أحبهما وهما ريحاناتاي" (رواه البزار، ٢٦٢٢).

وعن جابر رضي الله عنه، قال: دخلت على النبي صلى الله عليه وسلم وهو يمشي على أربع، وعلى ظهره الحسن والحسين رضي الله عنهم، وهو يقول: "نعم الجمل جملكما، ونعم العدلان أنتما"، هذا وقد لعب النبي في طفولته، وأتاه جبريل وهو يلعب مع الصبيان، فأخذه وشق صدره (رواه الطبراني، ٢٦٦٠).

وجاء في كتب السيرة أن النبي صلى الله عليه وسلم كان يلعب وهو صغير لعبه اسمها (عظم وضاح)، وهي لعبة يعمد الأطفال فيها إلى عظم أيض، فيرمونه في ظلمة الليل، ثم يتفرقون في طلبه، ومن وجده منهم، له القمر، أي الجائزة (العناني، ٢٠٠٢).

وكان الصحابة الكرام يقررون اللهو واللعب البريء، فقد قال علي بن أبي طالب كرم الله وجهه: "روحوا القلوب ساعة بعد ساعة، لأن القلب إذا كره عمي".

وقد اشترط المسلمون الأوائل شروطًا للعب واللهو؟ من أبرزها:

١ - أن لا يجعل المسلم اللعب واللهو ديدنه في كل أوقاته.

- ٢- أن لا يهزل في موضع الجد.
- ٣- أن لا يجعل من أقدار الناس وأعراضهم محل مزاحه.
- ٤- أن لا يتخذ الكذب وسيلة للضحك واللهو.
- ومن ألوان اللهو واللعبة التي أقرها الإسلام:
- ١- سباق العدو (الركض). وقد كان الصحابة يتسابقون على الدوام، والنبي عليه السلام يقر لهم عليه، وقد رروا أن علياً كرم الله وجهه كان عداءً سريعاً العدو.
  - ٢- لعب السهام والحراب. وقد كان النبي عليه السلام يمر على أصحابه في حلقات الرمي فيشجعهم ويقول: "ارموا وأنا معكم".
  - ٣- لعبة الفروسية. شجع الإسلام ركوب الخيل، لقول الرسول عليه السلام: "كل شيء ليس من ذكر الله فهو له أو سهو، إلا أربع خصال: مشي الرجل بين الفرضين (للرمي)، وتأديبه فرسه، وملاءعته أهله، وتعليميه السباحة".
  - ٤- لعبة الصيد. ولم يمنع الإسلام الصيد إلا في حالة المحرم بالحج والعمر، والإحرام في مكة.
  - ٥- الغناء. لقد أباح الإسلام الغناء في المناسبات السارة، كعقد القرآن، والزواج، واشترط أن لا يشمل على فحش، أو تحريض على أثم.

### **فوائد اللعب:**

يقال إن اللعب هو الحياة نفسها بالنسبة للأطفال، وليس مجرد أداة هدر الوقت وإشغاله. فهو يحمل للطفل كل المعاني التي يحملها العلم والتعبير الذاتي،

والترويج عن النفس، وله دور أساسي في التعلم، حتى يمكن القول إن اللعب هو التعلم بذاته خارج أسوار المدرسة (بلقيس ومرعي، ٢٠٠١؛ Unesco, 1980).

وبناءً على ما تقدم، هناك فوائد تربوية عديدة يقدمها اللعب للأطفال ، يمكن عرضها فيما يأتي :

- فوائد بنائية (نمو): للعب دور مهم في النمو عند الطفل من الناحيتين الجسمية والشخصية بأبعادها الثلاثة، التفسيرية، والمعرفية، والوجدانية ، ويعمل اللعب على تنمية الأعضاء والأجهزة البدنية كافة من الناحية الوظيفية، والعصبية، والتشريحية(البلاوي، ١٩٧٩؛ عكى، ٢٠٠٠).

- فوائد تربوية: يتبع اللعب الفرصة أمام الأطفال لاستخدام حواسهم، فيلاحظون، ويسألون، ويكتشفون ، ويتعلمون من خلاله الكثير من المعارف والمهارات والاتجاهات في مرحلة ما قبل المدرسة(سكير، ١٩٨٩؛ بلقيس ومرعي، ٢٠٠١).

- فوائد نفسية و علاجية: يعد اللعب لغة التعبير عن ذات الطفل، يكشف من خلاله عن مشاعره ، ويعطي مؤشراً عن مدى ثقته بنفسه، وإدخال السرور إليها ، وجعله نشيطاً مرحأ، والتفسير عن الشحنات الوجدانية (الفطرية والمكتسبة)، ولا سيما الناتجة عن الكبت والأزمات النفسية التي يتعرض لها من الوسط العائلي والاجتماعي، كما أن اللعب الحر يعالج الاضطرابات النفسية والوجدانية ، ويخفف من القلق لدى الطفل. (الطائي، ١٩٧٩؛ ميلر، ١٩٧٤).

- فوائد إبداعية: إن جو الحرية السائد في عملية اللعب يزيد من قدرة الإبداع لدى الطفل ، ويساعده على الخروج من جو التفكير التقليدي، ويعمله

التفكير ، والانتباه ، والتحليل ، والتركيز ، ودقة الملاحظة ، ويكتسبه بعض المهارات التحليلية ، وكيفية إصدار الحكم (الطائي، ١٩٧٩؛ عكبي، ٢٠٠٠).

- فوائد اجتماعية: اللعب أداة تعبير وتواصل ، إذ يتيح التوافق بين الطفل والبيئة التي يعيش فيها ، سواء أكانت بيئه مادية أم اجتماعية ، وسواء أكان التوافق جسماً أم اجتماعياً أم افتعالياً (السيد، ٢٠٠٢؛ الخوالدة، ١٩٨٧). ويعلم اللعب الطفل التعاون ، واحترام حقوق الآخرين ، واحترام القوانين والالتزام بها ، ويعزز انتمامه للجامعة ، ويكتسبه التقاليد والاتجاهات والقيم الاجتماعية (بلقيس ومرعي، ٢٠٠١).

- كشف الميول: يسهم اللعب في الكشف عن ميول الأطفال ، وما يحبونه ، وما لا يحبونه. و يؤدي ذلك إلى معرفة ميولهم ، مما يساعد على تنشتهم بحسب رغباتهم (سكير، ١٩٨٩).

### الألعاب اللغوية:

لقد ثبت لعلماء اللغة التطبيقيين ولكثير من معلمي اللغات بأن الأساليب السائدة لا تؤدي إلى تحقيق الأهداف المرجوة من تعلم وتعليم اللغة ، مما دفعهم إلى البحث عن وسائل جديدة لتعلم اللغات ، مثل "الألعاب اللغوية" (language games). ف بهذه الألعاب يمكن أن يدرب الطلاب على استعمال اللغة في مواقفها الطبيعية (عبد العزيز، ١٩٨٣).

وقد جاءت الألعاب اللغوية في الأدب التربوي تحت أسماء مختلفة ، وأعطيت تعرifات عديدة. فقد ذكرتها الطائي (١٩٧٩) باسم "الألعاب اللفظية" ، وعرفتها بأنها الألعاب التي تساعد الطفل على النطق الصحيح ،

وتشري مفرداته ، وتساعده على التعبير السلس ، مع وضوح الفكرة وتسلاسلها . وهي جزء من الألعاب التعليمية ، وركن مهم من أركانها (ص. ٧٢).

وعرفها عبد العزيز (١٩٨٣) ، بأنها تلك الألعاب التي لها بداية محددة ، ولها نقطة نهاية ، وتحكمها القواعد والنظم . وهي وسيلة ممتعة لتدريب الطلاب على عناصر اللغة ، وتوفير الحواجز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة (ص. ١٢).

وعرفتها عبد (١٩٩٣) ، بأنها تقنية تعليمية تجعل المتعلم للغة نشطاً وفعالاً أثناء اكتسابه للحقائق والمفاهيم والمبادئ والتعليمات ، ضمن مواقف تعليمية مشابهة للواقع . وأن ذلك يحصل من خلال تفاعل المتعلم مع المواد التعليمية ، أو مع غيره من المتعلمين لتحقيق الأهداف التي يسعى المعلم إلى تحقيقها (ص. ٢٥).

أما أبو لوم وأبو هاني (٢٠٠٢) فقد ذكرا أن اللعبة اللغوية نشاط هادف يتضمن أفعالاً معينة يؤديها المعلم والطلاب من خلال اتباع قواعد معينة . فاللعبة اللغوية تتمتع بميزات كثيرة ومتعددة تعمل على تحقيق الأهداف الوجدانية والمعرفية ، إذا ما أحسن المعلم اختيارها وتوظيفها بالشكل المطلوب (ص. ١١).

إن الألعاب اللغوية كما يراها فلور (Flower, 1980) المذكور في شاش (٢٠٠١) نوع من اللعب الذي تُستخدم فيه الرموز والأصوات والكلمات للتعبير ، وتعتمد على اللعب بالكلمات ، وكيفية إخراج الصوت المنظم ، وتكوين الجمل.

أما النمرات (١٩٩٥) ، فترى أن الألعاب اللغوية وسائل تعليمية تستخدم في تعليم اللغة ضمن قواعد وتعليمات معينة ، يدرب المعلم طلبه عليها لتحقيق الأهداف التربوية المختلفة.

وينظر سبك (١٩٩٨) ، والبجة (٢٠٠١) إلى الألعاب اللغوية بوصفها تدريب لغوي يناسب عدداً من الأبواب النحوية. وأن طريقة هذا التدريب تكون بلعبة يؤديها الطلاب بإشراف المعلم وتحطيمه.

يعرف جيس (G.Gibbs) الألعاب اللغوية " بأنها نشاط يتم بين المتعلمين ، متعاونين أو متنافسين ، للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة من النظم والتعليمات " (عبد العزيز، ١٩٨٣ . ص. ١٢).

وهكذا فإن الألعاب اللغوية استراتيجيات معينة تستخدم في تعليم مهارات اللغة وتعلمها ، وتكون مبنية على خطة واضحة ترتكز على أسس علمية مدرستة. وتؤدي دوراً مهماً في عرض المهارات والمفاهيم الأساسية، ونقلها وتبسيطها وربطها بالحياة، إذ تعطي عملية التعليم معنى حقيقياً يؤدي إلى تحقيق الأهداف المنشودة.

### **خصائص اللعبة اللغوية الجيدة:**

يمكن للعبة أن تكون ذات فاعلية من حيث كونها لعبة، وتستخدم كاستراتيجية لتعليم مهارات اللغة . إذا كانت اللعبة اللغوية تتضمن هدفاً، وتوضع لها خطة تنفيذ، وتحدد مستوى الطلاب الذين يستعملونها، وأن ترتبط ما يمكن بالكتاب المدرسي، وتكون قادرة على تحقيق هدف لغوي يصعب تحقيقه باتباع أساليب التدريس المعروفة ( عبد العزيز، ١٩٨٣ ، ص. ١٦ .؛ جامعة القدس المفتوحة، ١٩٩٣ ، ص. ٥٧ ).

واللعبة اللغوية الجيدة يجب أن تكون جذابة، وتجلب المتعة والسرور. و لها نهاية محددة يدرك عندها اللاعبون أنهم قد أكملوا اللعبة ، أو أنهم حققوا

الانتصار والفوز، وتعالج أكثر من مهارة أو ظاهرة لغوية، وتتصف بسهولة الإجراء، وتعمل على إذكاء روح المنافسة (عبد العزيز، ١٩٨٣).

### **معايير عامة لاختيار الألعاب اللغوية:**

هناك العديد من المعايير العامة التي يجب على المعلم الاتباه لها عند اختيار الألعاب اللغوية، من أجل الحصول على الفوائد التربوية المرجوة منها. وهي:

- أن تكون جاذبة للطفل، تتمكن من استثارته (المويدي، ٢٠٠٢). وتوفر المتعة والتسلية والتشويق قدر الإمكان ، لأن المتعة تدفع الطفل إلى التعلم (أبو لوم وأبو هاني، ٢٠٠٣).
- أن تكون اللعبة معروفة من حيث قواعدها، ونشاطاتها، والمهارات الازمة لها(البوريني، ١٩٩٢).
- أن تكون مناسبة لأعمار الطلاب، ومتتفقة مع ميولهم ومستواهم العمري والمعرفي(الطوبجي، ١٩٧٩)، وأن تكون في مستوى إدراك الطفل وخبراته.
- أن تكون ذات صلة بالأهداف التربوية التي يسعى المعلم إلى تحقيقها لدى المتعلمين، وان تحقق الأهداف بشكل افضل من أية وسيلة تعليمية أخرى (البوريني، ١٩٩٢).
- أن تكون قابلة للتنفيذ، بحيث تخلو من التعقيد، فربما تكون معقدة إلى حد يصعب فهم قواعدها . أو تشكل خطراً على حياة المتعلمين ،نتيجة لاستخدامها (الطوبجي، ١٩٧٩؛ أبو لوم وأبو هاني، ٢٠٠٣).
- أن تكون قابلة للقياس: يعنى أن تكون نتائج اللعبة واضحة ومحددة يمكن قياسها.

## **معايير خاصة لاختيار الألعاب اللغوية:**

هناك مجموعة معايير خاصة باللعبة اللغوية ، من أبرزها:  
أن تثير القدرة على التحدث والتعبير، وتنمي القدرة على اكتشاف العلاقات  
بين المقصود، وتتيح الفرصة للقراءة بسرعة، وتفسير المفردات من خلال السياق.

## **تصميم الألعاب و اختيارها:**

أما بخصوص عملية تصميم الألعاب و اختيارها، فإن ذلك يتطلب من المعلم  
التحضير والتخطيط المسبق ، فيجب أن يخطط لها مثلاً يخطط للمادة التعليمية ،  
من حيث تحديد المحتوى، والأهداف المراد تحقيقها، وتحديد عدد الطلاب الذين  
يسجلون اللعبة، وشروط اللعبة، وكيفية تفزيذها، والأدوات اللازمة لتنفيذها  
(النمرات، ١٩٩٥؛ wright, 1983)

ويمكن تلخيص إجراءات تصميم الألعاب في الخطوات الآتية:

- ١ - تحديد الهدف اللغوي.
- ٢ - تحديد المحتوى.
- ٣ - تحديد الأدوار.
- ٤ - تحديد قواعد اللعبة.

وتبع المراحل الآتية في تصميم الألعاب اللغوية:

### **مرحلة تحضير الألعاب اللغوية:**

- تحديد الأهداف التي من أجلها تستخدم الألعاب اللغوية.
- تحديد العلاقة بين أهداف الألعاب اللغوية، وأهداف المنهج المدرسي، وأهداف النص الدراسي.
- مدى اتصال الألعاب بالأهداف التربوية التي يسعى المعلم إلى تحقيقها.

### **مرحلة بناء وتصميم الألعاب اللغوية:**

- إعداد الألعاب اللغوية بحيث تكون صالحة للتطبيق والتنفيذ داخل الغرفة الصحفية.
- إعداد المعلم لنفسه أولاً بحيث يجرب هذه الألعاب بنفسه.
- وضع الخطة المناسبة لتنفيذ الألعاب اللغوية.
- وضع الخبرات المطلوب اكتسابها من الألعاب اللغوية المناسبة لكل من الأنماط اللغوية ومهارات التعبير الشفوي .

### **مرحلة التنفيذ:**

- يهيئ المعلم أذهان الطلاب، ويثير انتباهم، ويشرح لهم هدف وقواعد كل لعبة، وذلك حتى يمكن تحقيق الأهداف المرجوة.
- يضع المعلم التوقيت المناسب لكل لعبة، ليتوصل إلى الأهداف المنشودة.
- تُنفذ كل لعبة بحسب التعليمات الموضوعة.

### **مرحلة التقويم:**

- يتبع المعلم طلابه أثناء تنفيذ الألعاب اللغوية، ويووجههم التوجيه السليم، لتحقيق الأهداف المنشودة.

- يقرّ المعلم مدى نجاح طلابه في تحقيق الأهداف المنشودة، من خلال وسائل التقويم المعروفة، مثل طرح الأسئلة، والاختبارات التقويمية (الطوبجي، ١٩٧٩).

### تصنيف الألعاب اللغوية:

هناك أكثر من طريقة لتصنيف الألعاب اللغوية. ومن أبرز من قام بذلك الطائي (١٩٨١)، إذ صنفت الألعاب اللغوية من حيث الهدف منها إلى الآتي:

- ألعاب تساعد على التمييز بين الحروف والكلمات، ومعرفة المتشابه منها والمختلف.
- ألعاب تساعد على النطق الجيد ، واللفظ الصحيح، والتعبير السلس.
- ألعاب تساعد على تذوق الشعر ، والإحساس بالجمال اللفظي، وموسيقى الكلمات، كالأناشيد والقصص الغنائية الحركية التي تساعد على توسيع أفق خيال الطفل.
- ألعاب تساعد على الإصغاء الجيد، والتذكر والتمييز بين الألفاظ واختلاف المعنى بينها، مثل سرد القصص وإعادة قصتها، مع تغيير بعض الكلمات.
- ألعاب تزيد من قدرة الطفل على فهم الألفاظ وأضدادها ومرادفاتها.
- ألعاب تساعد الطفل على التمييز بين الألفاظ التي تحتوي على معنى الفعل أو الاسم.
- ألعاب تكسب الطفل خبرات تساعدته على التحصيل، وتنمي استعداده لفهم العلاقات بين الأشياء .

- ألعاب تساعد الطفل على التواصل الاجتماعي مع أقرانه، أو مع مجتمع الكبار ، وذلك من خلال تعلمه كيفية استعمال الألفاظ اللائقة في المخاطبة، والحديث، والمناقشة مع الآخرين .

وصنف عبد العزيز (١٩٨٣) الألعاب اللغوية على الشكل الآتي:

- الألعاب الشفهية: وغالباً ما يكون التركيز على المشافهة في بدء برامج تعليم اللغة.

- ألعاب النطق: لمعالجة صعوبات نطق الأصوات في بداية الكلمة، أو وسطها، أو نهايتها.

- ألعاب الكتابة: التي تؤدي إلى معرفة الطريقة الصحيحة لكتابة الحروف.

- الألعاب الاتصالية.

### استخدام الألعاب اللغوية في التدريس:

يعدّ فرويل (Froebel) من أوائل التربويين الذين طالبوا بإدخال اللعب في المناهج التربوية في جميع مراحل التعليم، وفي جميع المواد الدراسية، لاعتقاده بأن اللعب يرسخ التعليم في ذهن المتعلم.

وأصبح اللعب في نظر الكثير من التربويين ذا دور بارز في حياة الطفل، مما دفعهم إلى إدخاله في العملية التربوية، بوصفه أسلوباً من أساليب التدريس عرف باسم "التعلم من خلال اللعب". إذ استُخدمت الألعاب اللغوية في تدريس مهارات اللغة العربية في المرحلة الأساسية .

ومن مميزات استخدام الألعاب اللغوية في عملية التعلم والتعليم، كما يراها رايت (Wright, 1984)، أنها يمكن أن تُلعب من قبل الكبار والصغار

على حد سواء، مع القدرة على تكييفها لتحقيق الأهداف التربوية المنشودة، ولتناسب الطلاب ذوي القدرات العالية، والمتوسطة، والمنخفضة.

ويكفي أن تستخدم الألعاب اللغوية أيضاً في دروس التدريب اللغوي ، لما تثيره من مرح وترويح عن الطفل، والتخفيف من رتابة الدروس، وجعل المتعلمين أكثر تفاعلاً مع ما يتعلمونه، وأكثر تجاوياً مع هذا النوع من النشاط (جابر، ١٩٩١).

وقد ساعدت الألعاب اللغوية في تذليل بعض الصعوبات التي يواجهها المتعلم في مجال تعلم اللغة العربية، مثل صعوبة التمييز الصوتي، وعدم القدرة على التمييز البصري للحروف والكلمات المشابهة، والتدريب النطقي، والاستيعاب والتعبير ، والإملاء، والتركيب، والتدريبات النحوية... (عبد العزيز، ١٩٨٣؛ الطائي، ١٩٨١).

ولكي تؤدي الألعاب اللغوية وظيفتها بشكل صحيح، يجب مراعاة الأمور الآتية، كما يراها أبو لوم وأبوهاني (٢٠٠٢):

- ١- الانتباه إلى عدم تحويل الألعاب إلى نشاط ترويجي أو ترفيري ، لأن ذلك يؤدي إلى عدم انتظام الصف.
- ٢- توافق اللعبة مع القيم الاجتماعية والدينية، بمعنى عدم استخدام ألعاب فيها مقامرة أو رهان.
- ٣- الحرص على عدم تحويل اللعبة إلى فوز أو خسارة فقط، لأن البحث عن الفوز فقط يؤثر في التنافس الإيجابي ، ويدفع الطلاب إلى الغش والخداع، وبالتالي لا يساعدهم ذلك على تحقيق أهداف اللعبة ومهاراتها (ص. ١٤).

## **ثانياً- بعض الدراسات المتعلقة بالألعاب اللغوية:**

حظيت الألعاب اللغوية في الدراسات الأجنبية بالكثير من الاهتمام، لكنها لم تلق الاهتمام ذاته في الدراسات العربية ، على الرغم من وجود أدب نظري كثير في مجال الألعاب التعليمية.

ويعرض هنا بعض الدراسات السابقة مقسمة على قسمين: الدراسات العربية، والدراسات الأجنبية مرتبة بحسب تسلسلها الزمني.

### **- القسم الأول : الدراسات والبحوث العربية :**

أجري العديد من الدراسات والبحوث التي تناولت أهمية الألعاب في العملية التعليمية. فقد استخدمت في تدريس موضوعات مختلفة من المواد الدراسية مثل العلوم ، والرياضيات ، والعلوم الاجتماعية والوطنية ، والتربية الإسلامية، واللغة العربية، واللغة الإنجليزية ، فضلاً عن استخدامها في تنمية بعض المهارات الحياتية و السلوكية في مراحل عمرية مختلفة ، و تحصيل مفاهيم معينة.

فقد أجرت عبده (١٩٩٣)، دراسة كان الهدف منها التعرف إلى "أثر استخدام الألعاب اللغوية في تدعيم مهارات التواصل في اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لدى عينة من الطلاب المبتدئين في الأردن". وللإجابة عن أسئلة الدراسة اختارت الباحثة عينة مكونة من (٦٦) طالباً وطالبة من طلاب الصف الأول الأساسي في إحدى المدارس الخاصة التابعة لمديرية التربية والتعليم في عمان الكبرى. وزعت العينة على مجموعتين أحذاهما درست مهارات التواصل الشفوي بطريقة استخدام الألعاب اللغوية. والثانية درست باستخدام الطريقة

الاعتيادية. وكشفت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الطلاب الذين استخدمو الألعاب اللغوية. وأوصت الدراسة بضرورة توفير ألعاب تربوية تخدم المنهاج المدرسي وتكامل معه، ومن ثم تعميمها على طلاب المدارس في المرحلة الأساسية لاستخدامها في التعلم.

وأجرت النمرات (١٩٩٥) ، دراسة هدفت إلى تعرف "أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهج اللغة الإنجليزية "بترًا" في تحصيل المفردات لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مدارس مديرية عمان الكبرى الأولى" . وللإجابة عن أسئلة الدراسة اختارت الباحثة عينة مكونة من (٢٠٠) طالباً من طلاب الصف العاشر الأساسي في إحدى مدارس مديرية عمان الكبرى الأولى، ومن أجل تحقيق أهداف الدراسة تم استخدام أداتين هما الألعاب اللغوية، والاختبار القبلي والبعدي، وبعد تطبيق التجربة، كشفت نتائج الدراسة عن أن المجموعة التي تعلمت المفردات بطريقة الألعاب اللغوية كان مستوى تحصيلها أعلى من مستوى تحصيل المجموعة التي تعلمت المفردات بالطريقة السائدة.

وهدفت دراسة الفقيه(١٩٩٥) ، إلى تعرف "أثر استخدام الألعاب في تدريس اللغة الإنجليزية في تحصيل طلاب الصف السابع في الأردن" . وتكون مجتمع الدراسة من جميع طلاب الصف السابع في المدارس الأساسية في مدينة إربد في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي ١٩٩٤-١٩٩٥. وتكونت عينة الدراسة من أربع شعب من الصف السابع ، شعوبتين للذكور، وشعبتين للإناث ، إذ درست المجموعة التجريبية بطريقة استخدام الألعاب اللغوية، في حين درست المجموعة الضابطة بالطريقة السائدة . وكشفت نتائج الدراسة عن وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسطي التحصيل يعزى لطريقة التدريس، ولصالح المجموعة التجريبية التي درست بطريقة الألعاب اللغوية ، إذ كان مستوى

تحصيلها أعلى من مستوى تحصيل المجموعة التي درست بالطريقة السائدة. مما يدل على أن طريقة الألعاب اللغوية كان لها أثر جيد في مستوى تحصيل الطلاب في اللغة الإنجليزية.

وتناول حسن (١٩٩٩)، في دراسته " فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في القواعد النحوية ". وزعت عينة الدراسة على مجموعتين(ضابطة ، وتجريبية). استخدم الباحث الألعاب التعليمية في تدريس موضوع(الفعل المضارع) لطلاب المجموعة التجريبية، واستخدم الطريقة السائدة في تدريس الموضوع نفسه لطلاب المجموعة الضابطة. توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة ، لصالح المجموعة التجريبية التي درست بطريقة الألعاب التعليمية.

وهدفت دراسة عطا الله (٢٠٠٣)، إلى تعرف " أثر برنامج مقترن في الألعاب اللغوية لعلاج الضعف القرائي لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي ". أعد الباحث برنامجاً مقترناً، طبق على عينة مؤلفة من مجموعة من طلاب الصف الثالث الابتدائي وطالباته. وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية . وأشار الباحث إلى أن الألعاب اللغوية تسهم في ترشيد جهد المعلم، وتميز دوره بالحيوية والتجديد والتنوع، مما ساعد في علاج الضعف القرائي لدى طلاب المجموعة التجريبية. وكل ذلك كان سبباً في نجاح البرنامج المقترن، وتحقيق الأهداف المرجوة منه.

وهدفت دراسة الصويركي (٢٠٠٤)، إلى التعرف على "أثر استخدام برنامج قائم على الألعاب اللغوية في تنمية الأنماط اللغوية ومهارات التعبير الشفوي لدى طلاب الصف الرابع الأساسي في الأردن". وتوصلت الدراسة إلى وجود

فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب اللغوية.

### ثانياً: الدراسات والبحوث الأجنبية :

أجرى كرايس (Chris, 1980)، تجربة باستخدام الألعاب اللغوية في تدريس المفردات باستعمال لعبة "جذور الكلمات". كشفت نتائج التجربة عن أن استخدام الألعاب اللغوية يسهم بشكل كبير في زيادة حصيلة طلاب الصفوف الأساسية من المفردات.

وتناولت دراسة هانج وتشن (Chen, 1984 & Hung )، برنامجاً لتدريس اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، واحتوى البرنامج على مجموعة من الاستراتيجيات والوسائل لتحقيق الأهداف المرسومة له، كان من بينها الألعاب اللغوية التي استخدمت بوصفها وسائل تعليمية في البرنامج. بيّنت نتائج الدراسة أن استخدام الألعاب اللغوية تزيد من لغة الطلاب ، ومن تحصيلهم، و دافعتهم نحو تعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية.

وصمم بادوف و كونانت (Conant, 1984 & Budoff)، برنامجاً علاجياً للطلاب الضعفاء في مرحلة ما قبل المدرسة والمرحلة الابتدائية. وتضمن البرنامج مهارات اللغة الإنجليزية المختلفة التي استخدمت في تدریسها طريقة الألعاب اللغوية . كشفت نتائج الدراسة عن مساهمة هذه الطريقة بشكل فاعل في علاج ضعف الطلاب في المهارات اللغوية المختلفة.

وأجرى مارك (Mark, 1987) ، دراسته استخدم فيها مجموعة من الألعاب اللغوية في تدريس اللغات المختلفة مع طلبيته في جامعة الأمازون، وفي المركز

الثقافي البرازيلي الأميركي. وقد لاقت هذه الطريقة نجاحاً لدى الطلاب، وأدى استخدام الألعاب اللغوية إلى تنظيم التعليم والتحصيل الجيد.

وأجرت باربارا (Barbara, 1987)، دراسة في المجلس الأميركي لتعليم اللغات الأجنبية ، تناولت فيها خمس ألعاب لغوية مصممة على الواح لتدريب الطلاب على بعض المفردات، وتنمية حصيلتهم من المفردات اللغوية ، وتنمية وعيهم الثقافي. وقد أظهرت نتائج الدراسة فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تحقيق الأهداف المطلوبة.

واستخدم ريتزما (Reitsma, 1988)، في دراسته بعض الطرق لتدريب الطلاب المبتدئين على مهارة القراءة من خلال استخدام مجموعة من الألعاب الحاسوبية. وقد أظهرت نتائج الدراسة أن تنمية مهارة القدرة القرائية بطريقة جيدة تعتمد بشكل كبير على مدى اعتماد الطالب على نفسه، وتعتمد أيضاً على استخدام التقنيات التعليمية مثل التدريبات، والألعاب التي تستخدم الحاسوب بوصفه وسيلة لتنفيذها.

وأجرت سوزان (Suzan, 1991)، دراسة هدفت إلى تعرف أثر اللعب في إغناء مهاراتي القراءة والكتابة لدى أطفال ما قبل المدرسة في أثناء اللعب الحسي. وقد اختارت الباحثة عينة مؤلفة من (٩١) طفلاً تراوحت أعمارهم بين (٣-٥) سنوات. استخدمت أسلوب الملاحظة المباشرة في تسجيل عدد المرات التي يحاول فيها الطفل القراءة والكتابة خلال اللعب. وكشفت نتائج الدراسة إلى وجود فروق واضحة لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت اللعب خلال عملية التدريب.

وأجرى باو (Baw, 1994)، دراسة هدفت إلى تعرّف مدى فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تحسين مهاراتي القراءة والتواصل لدى طلاب الصفوف العليا، باستخدام لعبة "سؤال وجواب". وقد كشفت الدراسة عن أن هذه الألعاب اللغوية أثراً فعالاً في تدريب الطلاب على مهاراتي القراءة والمحادثة باللغة الإنجليزية، زيادة على إضافتها جواً من الحيوية والنشاط.

وهدفت دراسة بيلجريني وآخرون (pelligrini et al, 1991)، إلى تعرّف أثر ممارسة الأطفال للألعاب اللغوية في تعليمهم اللغة. ومن أبرز ما توصلت إليه هذه الدراسة أن ممارسة الأطفال للألعاب اللغوية تسهم في زيادة توقعاتهم للمفاهيم والعبارات اللغوية، وفي إتقان استخدامهم للأفعال، وفي تعلمهم القراءة والكتابة.

وهدفت دراسة بوجي (Buggey, 1995)، إلى تعرّف أثر استخدام الأحاديث المسجلة على شرائط الفيديو في إكساب أطفال ما قبل المدرسة تركيبات لغوية خاصة يستقبلونها في حواراتهم العادية، وفي حالات المتأخرین لغويًا منهم. توصلت الدراسة إلى فاعلية هذه الأشرطة والألعاب المسجلة في تركيباتهم اللغوية.

وهدفت دراسة هيرسلمان (Herselman, 1999)، إلى تطبيق ألعاب الحاسوب التعليمية في تدريس اللغة الإنجليزية، ومعرفة مدى مساهمتها في تدريس اللغة الإنجليزية للصف السادس في جنوب أفريقيا . ولتحقيق هذا الهدف قدمت ألعاب "تمرن وتدرب" الحاسوبية التعليمية التي أصدرتها كانتاب (cantab) لأنظمة الدقيقة في جنوب أفريقيا. وكشفت نتائج الدراسة عن أن

الألعاب تقدم أساساً للتعلم مدى الحياة، وتلائم كل متعلم بشكل فردي، وتحفظه على تطوير التفكير الإبداعي من أجل حل المشكلات في مواقف الحياة المختلفة.

وهدفت دراسة إليزابيث (Elizabeth, 1999)، إلى معرفة أثر المناهج العامة في اللعب داخل الصفوف في بريطانيا، واستخلاص نظريات المعلمين حول مفهوم اللعب لتنمية الروابط ما بين النظرية والتطبيق. اشترك في التجربة تسعة مدرسين لهم خبرة في أعمال اللعب داخل الصفوف، وركزت الدراسة على اللعب بشكل كبير وبخاصة لعب الأطفال الذين يمرون بمرحلة من النمو والتطور. أظهرت نتائج الدراسة أن المناهج العامة كان لها أثر في تشكيل المحتوى والموضوعات المختلفة، وأن للّعب أكبر الأثر في التعلم والتطور، و يعد جزءاً أساسياً في التطبيق داخل الصف.

### تعقيب على الدراسات السابقة:

من خلال استعراض الدراسات السابقة، يتضح أن الألعاب اللغوية يمكن استخدامها كإستراتيجية تدريس في مختلف المراحل التعليمية. مع استخدامها بشكل خاص في مرحلة الحضانة، ورياض الأطفال، والمرحلة الأساسية .

كما يُلاحظ أنها أسهمت في إكساب الطلاب مهارات لغوية متنوعة ، وأمدتهم بخبرات مختلفة، وجعلت من العملية التعليمية أكثر تشويقاً ومتعة. وساعدت على التحصيل ، ودعمت مهارات التواصل، والاتجاهات نحو التعلم، ونمّت التفكير، وعالجت المشكلات التي يعاني منها الطلبة بأسلوب منطقي سليم، وساعدت في نموهم اجتماعياً وجسمياً ومعرفياً.



## **الفصل الثاني**

**دور المعلم  
في تنظيم اللعب وتوظيفه**



## **دور المعلم في تنظيم اللعب وتوظيفه**

حتى ينجح المعلم في تنظيم وتوظيف اللعب في العملية التربوية، لابد أن يكون أولاً مقتنعاً بأهمية استخدام الألعاب ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية المتنوعة، وتنمية النواحي العقلية والجسمية والاجتماعية لدى المتعلمين. وإنما هي إحدى القبيل محاولة من هذا القبيل محكوم عليها بالفشل التام. فعندما يؤمن المعلم بأهمية الألعاب في تنمية مهارات اللغة ، ويتعاد على استخدامها داخل غرفة الصف، ويتوفر لديه أنواع كثيرة منها، ويعمل على تطويرها وتعديلها وابتكار بعضها، فإن النجاح يكون حليفه في هذا المجال.

وحتى ينجح المعلم في تنظيم وتوظيف اللعب ، يمدد به أن يقوم بالأعمال التحضيرية الآتية:

- تحديد المبادئ السيكولوجية والتربوية التي يقوم عليها اللعب في المراحل التعليمية المختلفة، وبالأخص المرحلة الأساسية.
- تحديد الأهداف التمايزية المطلوبة لتطوير شخصية المتعلم بأبعادها العقلية، والانفعالية، والوجدانية، والجسمية.
- استخدام الألعاب التي يمكن ممارستها في المرحلة التعليمية المحددة، و التركيز على الألعاب الجماعية القائمة على المنافسة والتعاون، ثم تصنيفها في إطار الأهداف التربوية المطلوبة(الحيلة، ٢٠٠٤؛ عبد الطيف وأخرون، ١٩٩٥).

وهناك توجيهات محددة عند توظيف استخدام الألعاب اللغوية وهي:

- استخدام الألعاب اللغوية في إكساب المتعلمين أنماطاً معرفية ذات علاقة بمهارات اللغة العربية المتعددة، فهناك ألعاب متنوعة مثل إثام الجمل، واقحام الكلمات، والتعبير القصصي، وألعاب البطاقات، وهذا من شأنه إكساب المتعلمين مهارات متعددة في اللغة العربية.
- استخدام الألعاب التي تدعم النمو اللغوي، والتي منها ألعاب التحدث عن الأشياء، واتباع التعليمات، وإضافة كلمة لجملة.. الخ وهذا من شأنه مساعدة المتعلمين على تطوير اللغة، والتفكير، وحرية التعبير، والمحادثة، ومهارات الاستماع، وطرح الأسئلة (الحيلة، ٢٠٠٣، عبد الطيف وأخرون، ١٩٩٥).

### **كيفية تنظيم غرفة الصف:**

يجب على المعلم الذي يستخدم الألعاب اللغوية أن يعمل على تنظيم غرفة الصف بما يناسب طبيعة اللعبة المختارة، ويستحسن أن يقسم الصف على مجموعات صغيرة، حتى لو تجاوز عدد الطلبة ٢٥ طالباً أو أكثر. إذ تتيح هذا التنظيم الفرصة لمزيد من التدريب لأكبر عدد ممكن من المتعلمين.

ومن المتعارف عليه أن لكل لعبة لغوية معينة أشكالاً مختلفة من التنظيمات في غرفة الصف تكون مناسبة لإجرائها. مثل الشكل الجماعي، المجموعات، الزوجي، الفردي. ويعد الشكلان الزوجي والمجموعات من أهم أشكال الأنشطة الصحفية. وفيما يلي لحة عن كل منها:

- ١ - العمل الصفي الجماعي: في هذا التنظيم توجه اللعبة الواحدة إلى جميع الطلبة في غرفة الصف، ويطلب الإجراء اشتراك الجميع دفعة واحدة أو من

يسبق الكل في الحل، أو تعيين أحد الطلبة لكي ينوب عن الجميع في القيام بها، بينما بقية طلاب الصف يسمعون ويراقبون تنفيذ اللعبة.

٢- العمل بالمجموعات: تحتاج بعض ألعاب إلى مجموعات صغيرة ما بين أربعة إلى ستة لاعبين، وهنا لابد من تهيئة غرفة الصف لذلك، وعمل مجال واسع للحركة بين المجموعات ليسهل على المعلم الانتقال بينهم. وإذا تعذر تنفيذ اللعبة داخل الصف بسبب الازدحام، فيفضل الانتقال إلى الخارج في ساحة المدرسة، أو المكتبة، أو الحديقة لإنجاز الحصة.

وفي هذا النشاط يجلس المتعلمون على هيئة دائرة، أو على شكل حدوة حصان. وعلى المعلم أن يبقي طلبة المجموعة معاً لأطول فترة ممكنة تستمر على مدار الفصل أو العام الدراسي، من أجل تنمية الشعور بالاتساع إلى المجموعة التي يتمنون إليها، بالإضافة إلى شحذ هممهم، وزيادة فاعليتهم خلال الدرس. وينصح أن يكون لكل مجموعة قائد يراعي في اختياره أن يكون من المجتهدين والأكفاء في صفة، من أجل تأمين تنظيم اللعبة، والقيام بدور الوسيط بين المعلم وطلبة مجموعة.

### **خطوات العمل في تسيير اللعب بالمجموعات:**

- يشرح المعلم للصف أهداف اللعبة.
- يوضح بالأمثلة بعض أجزاء اللعبة بالاشتراك مع طالب أو أكثر.
- يجري تجربة بوساطة إحدى المجموعات أمام الصف.
- يدون على السبورة المفتاح اللغوي أو التعليمات المطلوبة.
- يقوم بتجربة أولية للعبة لجميع المجموعات.
- يحو كل ما على السبورة من تعليمات أو مفاتيح لغوية.

ودور المعلم أثناء العمل بالمجموعات أن يتقلل من مجموعة إلى أخرى، مستمعاً ومعاوناً ومصححاً إذا اقتضى الأمر.

٣- الفرق المتنافسة: عندما يكون الفصل كبير العدد ومكتظا بالطلبة ، ينصح بنظام الفرق كبدائل عن العمل بالمجموعات. ويمكن الاكتفاء بفريقين: أحدهما عن يمين الفصل، والأخر عن يساره. أو بتنظيم الفصل إلى ثلاثة فرق: أحدهما في الوسط، والآخران على الجانبيين. مع ضرورة بقاء الطالب يتمي إلى الفريق لأطول فترة ممكنة، ويمكن إطلاق أسماء على الفرق مثل: فريق "صلاح الدين" أو "خالد بن الوليد" .. الخ

#### **نموذج خطة للمعلم:**

- العنوان: ويقصد به عنوان اللعبة التي سيقدمها المعلم إلى مجموعة من الطلبة.
- الهدف: يبين المعلم فائدة اللعبة والأهداف التي يريد تحقيقها.
- كيفية تنفيذ اللعبة:
  - أ- التمهيد: تهيئة أذهان الطلبة بواسطة عرض صورات أو حكاية قصيرة لجلب انتباه الطلبة إليها.
  - ب - تهيئة المواد والأدوات المطلوبة للعبة.
  - ج - تهيئة المواد الالزمة للعبة.
- د- تهيئة غرفة الصف لهذه اللعبة عبر ترتيب أثاث الصف، وجلوس الطلبة أو وقوفهم قبل البدء باللعبة ، إذ يستطيع المعلم تصنيف الكراسي والمماعد جنب الحائط لفسح المجال للحركة داخل الصف.

- التعليمات والإرشادات التي تقدم للطلبة حول اللعبة وكيفية القيام بها، وتحديد عدد الطلاب الذين سيقومون باللعبة.
- التطبيق، أي ممارسة اللعبة من قبل الطلبة ومشاركة المعلم.

التقويم:

يضع المعلم أسئلة عديدة من خلال الإجابة عليها ويحصل على معرفة مدى نجاح اللعبة أو فشلها، ومدى استفادة الطلبة منها. وهل حققت اللعبة الهدف الذي قدمت من أجله أم لا.



# الفصل الثالث

نماذج مختارة  
من الألعاب اللغوية



## **ألعاب القراءة في المراحل الأساسية**

تعد مهارة القراءة الأداة الرئيسة للافتتاح على معارف العصر، لذا فانه لا بد من اتباع أنجع الطرق وأكثرها فاعلية لتمكين المتعلم من تعلم القراءة ومارستها على النحو الأفضل.

### **أهداف ألعاب القراءة:**

لألعاب القراءة أهداف كثيرة من أبرزها:

- تدريب الطفل على النطق السليم لأصوات اللغة عن طريق تدريب أعضاء الجهاز الصوتي لديه.
- تيسير عملية تعلم القراءة والكتابة على الطفل.
- توفير جو صحي يساعد على الانطلاق والتحرر، و المبادأة الذاتية.
- جذب وإثارة انتباه واهتمام الطفل طوال الوقت.
- التخلص من ظاهرة الروتين والرتابة، والخروج عن المألوف.
- تنمية قدرة الطفل على تحليل وتشخيص الحروف والمقطاع.
- تنمية قدرة الطفل على القراءة.
- تنمية روح العمل الجماعي الفعال والنشط لدى الأطفال.

## **ألعاب لغوية المقترحة:**

فيما يلي مجموعة من الألعاب اللغوية المقترحة التي يمكن للمعلم أن يقوم بتطويرها، وتعديلها، وأثرائها تبعاً لطاقته ومبادرته، ومستوى صفة، وحسب الموضوع المطروق .

### **أولاً: ألعاب القراءة والاستيعاب :**

١ - **لعبة الجمل المكتوبة**، مثل :

١ - على السبورة :

يطلب المعلم من الطلبة عدم النظر إلى السبورة ليقوم بدوره بكتابة جملة عليها. وبعد انتهاءه من الكتابة يسمح للطلبة بالنظر إلى السبورة لقراءة ما كتب عليها ، ثم يقوم الطالب صاحب العلاقة بتنفيذ مضمون الجملة.

مثال: يا خالد اغلق الباب.  
فيقوم خالد بإغلاق الباب.

فيقوم أمجد يمسح السبورة.  
يا أمجد أمسح السبورة.

### **بـ - البطاقات:**

إن استخدام البطاقات في مجال الألعاب اللغوية له مزايا متعددة، من أبرزها حث المتعلمين على زيادة معدلاتهم في القراءة، ومزج اللعب بالتعليم، والتدريب على عدد من المهارات الأساسية؛ كالتعرف على الكلمات، والفهم، وحسن الإلقاء، وسلامة النطق، وسلامة الهجاء، وتنمية أساليب التعبير.

يقوم المعلم بتوزيع بطاقات مدون عليها جملًا مفيدة ، ليقوم كل طالب بقراءة نص بطاقةه والعمل بمحاجتها. وتساعد هذه اللعبة في اختبار القدرة على الفهم، وتنفيذ التعليمات. مثل: تكتب على البطاقات العبارات الآتية:

- ١- اكتب تاريخ اليوم.
- ٢- أمسح السبورة.
- ٣- أسمعنا أنشودة.
- ٤- اقرأ سورة الفاتحة.
- ٥- ضع كتابك فوق الطاولة.

أو نعمل بطاقات تحمل تدريبياً لغويًا يراد من الطالب حلّه، مثل:

حول الجمل التالية إلى المثنى:

١- الطالبُ كريمٌ      ب- البائعُ صادقٌ      ج- البنتُ مهذبةٌ.

أو: أتم الجمل التالية بوضع صفة مناسبة، وأشكل الصفة:

\_\_\_\_\_      أ- أهداني صديقي كتاباً

\_\_\_\_\_      ب- لا أشتري الحلوي

\_\_\_\_\_      ت- هذا طالبٌ

\_\_\_\_\_      ث- أسكنُ في حي

٢ - **لعبة إعادة بناء الجمل:**

يعرض المعلم كلمات مبعثرة على بطاقات أمام الطلبة، في كل بطاقة الكلمة، ويكلف أحدهم بإعادة ترتيب هذه الكلمات ليشكل منها جملة مفيدة، ثم يقوم الطالب بقراءة الجملة الجديدة التي كونها. أمثلة على ذلك:

|       |       |         |
|-------|-------|---------|
| يأكلُ | خالدٌ | التفاحة |
|-------|-------|---------|

يشكل منها الجملة الآتية: يأكل خالد التفاحة.

|     |        |            |
|-----|--------|------------|
| على | الشجرة | العصفوريُّ |
|-----|--------|------------|

الجواب: العصفوريُّ على الشجرة.

#### ٣ - الكلمات المتراوقة:

مثال: يطلب المعلم من الطلبة اختيار الجملة الصحيحة من بين الجمل الآتية:

- قالت لنا المعلمة قصة.
  - روت لنا المعلمة قصة.
- ثم يقوم أحد الطلبة بقراءتها.

#### ٤ - تطابق الصورة مع الكلمة أو العكس:

مثال يعرض المعلم صورة طير، ويطلب من أحد الطلبة أن يبحث في عدة بطاقات ليختار البطاقة التي تحمل كلمة طير:

|       |
|-------|
| طير   |
| أرنب  |
| دجاجة |

أو يطلب المعلم من الطلبة أن يصلوا الكلمة بالصورة المناسبة فيكون هناك مجموعة جمل يقابلها عدد من الصور، وكل صورة ترتبط بجملة واحدة فقط.

أو يقدم المعلم الجملة على النحو الآتي بحيث ينطق الطالب اسم الصورة من خلال السياق :



ليقرأ الطالب الجملة السابقة هكذا: أكلت القطة الفأر.

#### ٥ - لُعْبَةُ الْأَخْطَاءِ :

يعرض المعلم جملة ذات معنى غير معقول، ويطلب من الطلبة تصويبها بعد التعرف على الخطأ فيها، مثال:

يطير الغزال ويhevط على الشجرة.

يقرأ الطلبة الجملة بصمت ليتعرفوا على الخطأ فيها. ثم يقوم أحدهم بتصويبها وقراءتها بعد التصويب، فتصبح كالتالي:

يطير العصفور ويhevط على الشجرة.

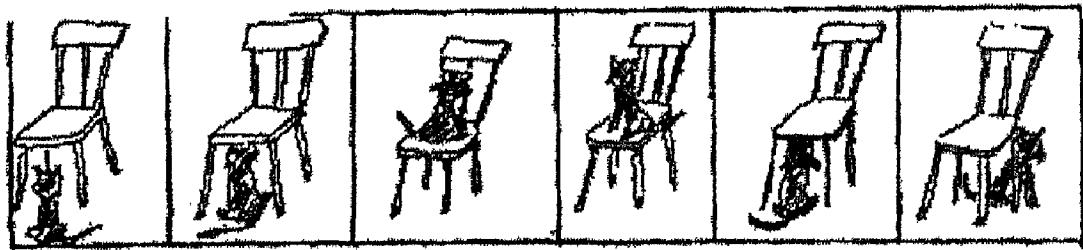
#### ٦ - لُعْبَةُ الْجَمْلَةِ الْحَرَةِ :

يختار المعلم فقرة من نص درس القراءة، ويتنقي منها كلمات متفرقة وبمعشرة، ثم يطلب من الطلبة وضع هذه الكلمات في جملة أو فقرة جديدة ذات معنى.

٧ - العاب تحديد الموقع ، مثل:

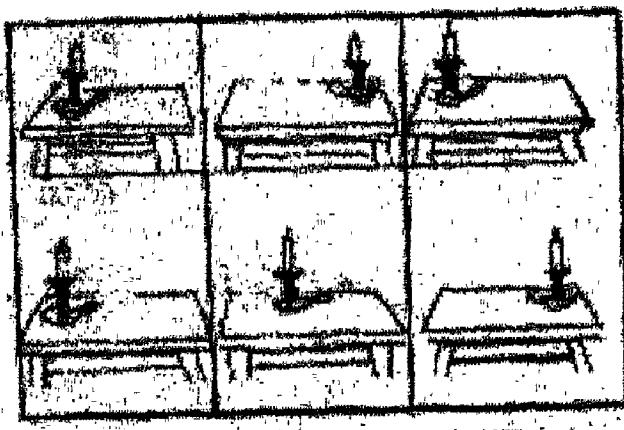
١ - لعبة تحديد موقع حيوان.

يعطي المعلم المثال التالي، ويعرض الرسومات المرافقة: ارسم سمكة بجانب القطط التي فوق الكرسي، وفأرا خلف القطط التي تحت الكرسي فيما يلي:



لعبة تحديد موقع شيء:

يعرض المعلم المثال الآتي مع الرسومات المرافقة له: لون بالأحمر الشمعات التي على يمين الطاولة ، وبالازرق الشمعات التي على يسار الطاولة:



أو يقرأ المعلم الجمل الآتية، وينفذ الطالب ما يكلفه المعلم به، مثال:

- ضع الكتاب في الحقيقة.
- ضع القلم فوق الطاولة.
- ضع المسطرة تحت الكرسي.
- اخرج يا علي واكتب اسمك على السبورة.

#### ٨ - لعب الأسماء:

يورد المعلم المثال الآتي:

صل بسهم بين كلمتي المدرسة والطالب على اليمين، وما يناسبهما من كلمات مماثلة على اليسار مما يلي:

|         |         |
|---------|---------|
| المقصف  | المدرسة |
| القلم   | الطالب  |
| الطاولة |         |
| الحقيقة |         |
| الكتاب  |         |
| الملعب  |         |
| المختبر |         |
| الدفتر  |         |
| المكتبة |         |

٩ - ألعاب التصنيف، مثل :

١ - لعبة تصنیف الكلمات:

يورد المعلم مجموعة من المفردات العشرة . ويطلب من الطلبة إعادة تصنیفها وتجمیعها في مجموعات، بحيث تصبح كل الكلمات المتقاربة في مدلولاتها في مجموعة واحدة صغيرة.

مثال: دجاجة، قلم، ديك، كتاب، مسجد، شراب، مسطرة، مؤذن، بارد، مهر، فرس، صوص، منبر، كأس، حصان . ويقوم الطلبة بترتيبها في مجموعات متقاربة هكذا:

١ - قلم، كتاب، مسطرة.

٢ - منبر، مسجد، مؤذن.

٣ - كأس، شراب، بارد.

٤ - حصان، فرس، مهر.

٥ - دجاجة، ديك، صوص.

أو أن يطلب منهم الإتيان بجموعة من الكلمات المرتبطة ب موضوع، أو جنس، أو عمل معين، أو مرتبطة بفكرة، أو وظيفة. مثل:

- كلمات مرتبطة بأنواع المأكولات المختلفة.

- كلمات مرتبطة بأنواع السيارات أو وسائل النقل، أو بهنة معينة.

- أسماء الحيوانات، أو الطيور، أو الإنسان.

أو يعدد المعلم مجموعة من الكلمات المتجانسة، في كل مجموعة كلمة واحدة شاذة، مثل:

- ١ - حصان، بقرة، فأر، سيف، سمكة.  
 ٢ - سعيد، خالد، علي، سالم، ليلى.  
 ٣ - سيارة، باص، دراجة، قطار، شاحنة.

ويشترط أن تعكس الكلمات اهتمام الطلبة وشغفهم، ويجب أن تربطها علاقة خاصة. ويمكن تقديمها على السبورة ، أو بواسطة جهاز العرض فوق الرأس ، أو على لوحة ورقية.

### **ب - لعبة تصنيف الأحرف:**

تهدف هذه اللعبة إلى تصنیف الكلمات التي تشتراك في أحرف معينة ، مثال: صنف الكلمات التي تشتراك في حرف (س) . والتي تشتراك في حرف (الشين) . وميز بين حرف (س) و(ش) .

|   |  |  |
|---|--|--|
| الجملة: سافر شاهر إلى القرية لمدة شهر واحد مستقلاً السيارة التي أهدتها له عمه أسعد الساكن في المدينة. |  |  |
| عائلة ش   |  | عائلة س                                  |
| شاهد، شهر.  |  | سافر، السيارة، مستقلاً،<br>أسعد، الساكن. |

### **ج - لعبه اختيار الجمل الصحيحة :**

يطلب المعلم من الطلبة اختيار الجملة الصحيحة من بين الجمل، مثال:

- ركب أبي فرساً إلى عمان.
- ركب أبي سفينة إلى المزرعة.
- ركب أبي قطاراً إلى اريد.

### **ثانياً: العاب النطق والنبرة، مثل:**

#### **١ - العاب الأصوات:**

يعرض المعلم كلمة ما ، ثم يطلب من الطلبة أن يأتوا بكلمات جديدة ب بحيث تنتهي بحرف مماثل لنهاية الكلمة الأصلية:

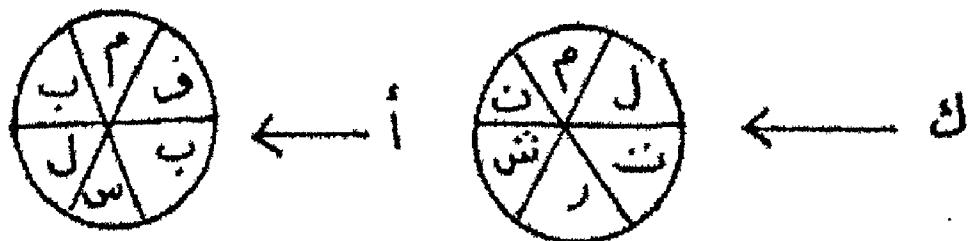
- مثال: ١ - كوى: عوى، شوى، نوى، طوى...
- مثال : ٢ - يسمو: ير فهو، يعلو، يبدو، يطفو...
- مثال: ٣ - العلوم: الغيوم، البلعوم، النجوم...

#### **٢ - العاب التجمیع والربط:**

##### **١ - لعبه الربط والتجمیع ( الدائرة المتحركة ) :**

يحضر المعلم قطعة دائيرية الشكل من الخشب أو الكرتون المقوى ، ويكتب عليها عدداً من الأحرف ويشتبها من مركزها بمسمار على الحائط، ويكتب على يمينها حرفًا مثل (ك)، ثم يحضر قطعة دائيرية أخرى ويشتبها بنفس الطريقة السابقة ويكتب عليها حروفاً أخرى. وإلى يمينها يكتب حرف آخر مثل (أ). ويقوم أحد

الطلبة بتحريك الدائرة الأولى حتى يصبح السهم في وضع يشير إلى أحد الحروف على الدائرة الأولى، ولتكن (ت) مثلاً، فيقرأ طالب آخر المقطع (ك ت). يحرك طالب ثالث الدائرة الثانية ليصبح السهم مصوياً نحو الحرف (ت) مثلاً ، فيكون لدينا مقطع (اب) . ثم يقوم طالب آخر بربط المقطعين ويقرأ كلمة (كتاب) وهكذا تستمر اللعبة. ويكلف الطلاب بتجميع مقاطع أخرى لتكوين كلمات جديدة ذات معنى.



### ب - لعبة الدومينو:

وتسمى أيضاً لعبة القاموس الصغير، إذ يعرض المعلم كلمة ما ويطلب من الطلبة تكوين كلمة جديدة تبدأ بالحرف الأخير من الكلمة الأصلية ثم يطلب منهم تكوين كلمة أخرى تبدأ بالحرف الأخير من الكلمة الجديدة وهكذا....  
مثال: معلم، مثال، ليمون، نور، رجل، ليلى....

أو يعرض المعلم كلمات على السبورة مثل (مدرسة، أسد، سهام، تلفاز، هاتف). ويطلب من الطلبة تكوين كلمة أو كلمات جديدة باستخدام الحرف الأول من كل كلمة. وأحياناً يشتراك بها لاعبان ففيكتب الطالب الأول كلمة (كتاب) فيجيب الطالب الثاني بكتابة كلمة (باب)، أي أنه يبدأ بكتابة الكلمة تبدأ بالحرف الذي انتهت به الكلمة التي كتبها زميله.

أو يقترح المعلم كلمة ما ثم يطلب من الطلبة تكوين كلمة جديدة تبدأ بالحرف الأوسط في الكلمة الأصلية وهكذا...  
مثال: قلب، ليل، ير، عد، جار.....

### ج - لعنة الحروف والكلمات :

يكتب المعلم كلمات على السبورة مثل (حسان، درب، يلعب، قدر، هيام) ويطلب من الطلبة تكوين كلمة أو كلمات جديدة باستخدام الحرف الأول من كل من الكلمات المكتوبة أمامهم. فيتكون منها كلمة ( حديقة). وهكذا من كلمات بديلة أخرى.

مثال آخر: كلمة (معلم) التي تشكل حروفها أوائل الكلمات الآتية: (مصنع، عادل، لسان، ملعب).

أو يوزع المعلم على الطلبة بطاقة مسابقة الحرف والكلمات ، و يتطلب فيها الإتيان بكلمات معينة تبدأ بحرف معين لكل من: اسم إنسان ، حيوان، نبات، جاد، بلاد ، وتحسب علامة لكل طالب يجيب على ذلك خلال وقت محدد أو عند إكمال أي متسابق. والفائز يكون صاحب أكبر مجموع من العلامات. وتلعب بشكل جماعي أو فردي مثال:

## بطاقة مسابقة الحروف والكلمات

| الحرف   | اسم إنسان | اسم حيوان | اسم نبات | اسم جماد | اسم مدينة | العلامة |
|---------|-----------|-----------|----------|----------|-----------|---------|
| ك       | كامل      | كلب       | كمون     | كرسي     | كوريا     | ٥٠      |
| ب       | باسم      | بطة       | باميما   | باب      | بغداد     | ٥٠      |
| ل       | ليلي      | لبؤة      | ليمون    | لمبة     | لبنان     | ٥٠      |
| ج       | جمال      | جمل       | جو جير   | جبل      | جرش       | ٥٠      |
| هـ      | هند       | هر        | هيل      | هندام    | هولندا    | ٥٠      |
| المجموع |           |           |          |          |           | ٤٥٠     |

### ٣ - لعبه النبرة:

#### ١ - لعبه الدائرة المتحركة:

يعرض المعلم جملة أو جلاً خبرية ويطلب من الطلبة تحويلها إلى صيغة الأمر والاستفهام، وقراءتها بصوت عال:

مثال: خالد يقرأ الدرس.

- صيغة الأمر: يا خالد اقرأ الدرس.

- صيغة الاستفهام: هل يقرأ خالد الدرس؟

#### ٤ - لعبه الكلمات المتقطعة:

تهدف هذه اللعبة إلى استخدام الحروف والكلمات ، ويستطيع المعلم رسم مربعات على قطعة كرتونية أو ورق بأبعاد متوازنة قد تكون(٦x٦). ويكتب في

المربعات كلمات معينة، ولتكن أسماء الحيوانات الآتية: (زرافة، فراشة، حصان، أرنب، قرد، فيل، فأر) كما في الشكل التالي:

|    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|
| ط  | ع  | د  | ف  | ض  | ز  |
| ة  | ش  | ا  | ر  | هـ | ر  |
| بـ | نـ | دـ | اـ | حـ | اـ |
| دـ | رـ | قـ | اـ | صـ | فـ |
| ةـ | لـ | يـ | هـ | اـ | ةـ |
| وـ | ـ  | ـ  | ـ  | ـ  | ـ  |

يطلب المعلم من الطلبة حذف الحروف التي تتألف منها الكلمات المذكورة أعلاه (زرافة، ضفدع، فراشة، أرنب، حصان، قرد، في، فأر). ويشكّلون من الحروف الباقيّة كلمة تدل على طائر جميل وهو (طاووس). ويستطيع المعلم كتابة كلمات أخرى تدل على موضوعات مختلفة حسب رغبته.

### - لعبـةـ المـقاـبـلةـ :

أن يقابل الطالب بين اسم الحيوان في العمود الأول واسم صوته في العمود الثاني، مثال:

|          |             |
|----------|-------------|
| مـواـءـ  | الـأـسـدـ   |
| عـواـءـ  | الـكـلـبـ   |
| صـهـيـلـ | الـذـئـبـ   |
| فـيـاحـ  | الـحـصـانـ  |
| زـئـيرـ  | الـبـقـرـةـ |
| خـوارـ   | الـقطـ      |

أو أن يقابل بين الحيوانات في العمود الأول وأسماء صغارها في العمود الثاني،  
مثال:

|           |        |
|-----------|--------|
| ١ - الهر  | البقرة |
| ٢ - الجرو | الفرس  |
| ٣ - العجل | الكلب  |
| ٤ - الشبل | الأسد  |

#### - لعبه الأسماء:

يكتب المعلم كل حرف من أحرف اسم الطالب على بطاقة ويصفها بشكل صحيح، ليقوم الطالب بالتعرف على اسمه، ثم تخلط البطاقات ويطلب منه إعادة ترتيبها.

#### - لعبه التضاد(الأضداد):

١ - **لعبة البطاقات:** يحضر المعلم صوراً أو بطاقات مكتوب عليها جملة لتساعد الطلبة على الفهم. وتعرض عليهم ويطلب من كل طالب أن يقول عكس الصفة الخاصة بالموضوع الذي يعرضه، مثل:

- \_\_\_\_\_ • الطباشير لونها أبيض، والسبورة لونها
- \_\_\_\_\_ • الحديد ثقيل، والورقة
- \_\_\_\_\_ • الشجرة طويلة، والقلم
- \_\_\_\_\_ • الشاي ساخن، والشراب
- \_\_\_\_\_ • الحليب لونه أبيض، والشاي لونه

وتستمر اللعبة حتى يتقن الطلبة فهم فكرة الأضداد

**ب - لعبة قف إلى جانب زميلك:** يوزع المعلم بطاقات كلمات، لكل كلمة ما يضادها في المعنى، وتوزع البطاقات على مجموعتين، الأولى ترفع ببطاقاتها، والثانية متحركة، ويطلب من المجموعة المتحركة البحث عن المعنى المضاد للكلمة التي يحملها كل منهم ، يقف كل طالب إلى جانب زميله الذي يحمل الكلمة معناها مضاد لمعنى الكلمة التي يحملها. يرفع الطالبان بطاقتيهما ويفضل قراءتهما.مثال: نهار، طويل، مجتهد، جائع، ليل، قصير، كسرول، شبعان. حيث يقف الطالب صاحب البطاقة "نهار" بجانب زميله صاحب البطاقة "ليل" ، وهكذا البقية الطلبة...

### **الألعاب لغوية متعددة:**

#### **- لعبة التفصية :**

الهدف من هذه اللعبة هو تدريب الطلبة على موضوع الاستفهام (من) مثلاً، وأن الجواب عنها يكون بتعيين المسؤول عنه، وعلى استعمال بعض الأفعال مع الفاعل والمفعول به، وتجري اللعبة بالطريقة الآتية:

يغمى أحد الطلاب، ويقف الباقيون من زملائه ثم يكلف المعلم أحد الطلاب لمس أذن الطالب المغمى أو أنفه أو يده، ثم يتوجه الطالبة إلى سؤال المغمى بما يلي: من لمس أذنك؟ أو من لمس يدك؟ فإذا أجاب: لمس أذني سمير مثلاً، وكانت الإجابة صحيحة، حل محل الطالب السائل، وان اخطاً بقي مغمى إلى أن يصيب. وتستمر اللعبة على هذا المنوال بطريقة التعاقب بين الطلبة، ويحسن بعد التدريب على الفعل (لمس) مثلاً أن يغير بفعل آخر، وهكذا مع التنويع في الأسئلة تبعاً لتغيير الأفعال المستهدفة.

## - لعبه أنا وأنت:

تهدف إلى تدريب الطلبة على طريقة الاستفهام بماذا والجواب بالتعيين، وعلى استعمال الأفعال، وبعض الضمائر، والمفعول في جمل قصيرة. وتجري هذه اللعبة بالطريقة الآتية:

يقف الطلبة في صفين متقابلين، ثم تبدأ اللعبة بان يسأل الطالب الأول من الصف الأول الذي أمامه بالصف الثاني بقوله: أنا اشتريت قلماً، وأنت ماذا اشتريت؟ فيجيبه المسؤول: أنا اشتريت كتاباً، ثم يسأل غيره على هذا النحو، والمخطي أو المبني يخرج من الصف، وتكرر اللعبة في الحصة الواحدة عدة مرات، وفي كل مرة يغير الفعل.

## - لعبه الصندوق:

المدارف من هذه اللعبة هو تدريب الطلبة على الاستفهام (بكم) مثلاً. وتجري وفق الطريقة الآتية: يوضع مقداراً من النقود في صندوق أو كيس، ويحمله رئيس اللعبة، ثم يقف الطلبة في صفين متقابلين، ويتقدم حامل الصندوق من الطالب الأول بالصف الأول ويطلب منه أن يأخذ من الصندوق قطعتين نقديتين أو أكثر بصوت منخفض، ويأمره أن يخفي ما أخذه منه بقبضة يده، ثم يسأل الطالب زميله المقابل له في الصف الثاني، كم قرشاً في يدي؟ فإن أجاب انتقل الصندوق إليه، ويأخذ منه النقود، ثم يسأل زميله المجاور للذى سأله أولاً، والمخطي يخرج من اللعبة، ويبقى الصندوق ينتقل ، والسؤال مستمر إلى نهاية الصفين.

وقد تجريي بشكل آخر، حيث يقوم المعلم بوضع مجموعة من الأشياء المعروفة مثل (ساعة، قلم، كتاب، مشط، منديل...) في صندوق أو حقيبة، ويطلب من أحد الطلاب الحضور إلى مقدمة الصف وان يضع يده في الصندوق وانخرج هذه الأشياء وتسميتها والتحدث عنها. وفي نهاية اللعبة يستغل المعلم ضمائر الملكية أثناء إعادة الأشياء إلى أصحابها مثل قوله: لمن الساعة؟ فيرد أحد الطلبة: هذه ساعتي. المعلم: خذ ساعتك....

### - لعبة البطاقات:

وهي قطع صغيرة من الورق، يدون على كل منها عبارة أو سؤال لتدريب الطلبة على وحدات معينة، مثل الاستفهام، والضمائر ونحوها.

فعلى سبيل المثال، لتدريب على الاستفهام والجواب تعد بطاقات بعدد الطلبة ، نصفها يحمل الأسئلة مع تنوع أدوات الاستفهام، ونصفها الآخر يحمل أجوبة عن هذه الأسئلة، وتوزع هذه البطاقات على الطلبة، ثم يكلف طالب أن يقرأ ما في بطاقةه، فإن كان سؤالاً يقف الطالب الذي في بطاقةه جواب هذا السؤال ويقرأ الجواب، ومن يخطئ أو يسهو تؤخذ بطاقة وهكذا، وان كان جواباً يقف الطالب الذي بيده السؤال المناسب لهذا الجواب ثم يقرأ وهكذا... علمًاً أن هناك أمثلة كثيرة للعبة البطاقات، مثل بطاقات أسماء الأطفال، أسماء الأشياء، تنفيذ الأوامر، الكلمات المتماثلة، ترتيب الكلمات في جمل، الأسئلة والأجوبة، القصص المجزأة، تكميلة القصص.

ويمكن استخدام البطاقات في تدريب الطلبة على استعمال الجملة الاسمية، والجملة الفعلية، وغيرها من الأدوات النحوية ، وتجريي وفق الطريقة الآتية:

يسوزع المعلم على الطلبة بطاقات تحتوي على مفردات معينة ولتكن مثل (الشمس، المعلم، الصف، الطالب، الرجل ، الطقس). ويوزع على غيرهم بطاقات أخرى مدون عليها مفردات أخرى، مثل: (ماطر، كريم، نظيف، مجتهد، أب، ساطعة).

يطلب المعلم من الطلبة الذين وزعت عليهم البطاقات الأولى أن يخرجوا أمام الصف دون أن يرى الطلاب ما كتب في بطاقاتهم. وينختار عدداً مساوياً من وزعت عليهم البطاقات الثانية، ويطلب إلى كل واحد من الفريق الأول أن يختار طالباً من الفريق الثاني ويضع بطاقةه بعد البطاقة التي يحملها أمام الصف، بحيث تعرض جميع البطاقات على شكل جمل أمام الطلبة. ويقرأ أحدهم الجملة الأولى، فإذا صادف وكانت صحيحة استمر الاثنان في اللعبة وإلا خرجا منها. وفي مرحلة ثانية، توزع البطاقات بالطريقة السابقة ويطلب إلى كل واحد بالترتيب قراءة المبتدأ . في حين يطلب إلى الآخر أن يخرج وياخذ بطاقة زميله ويعرض البطاقتين المشكلتين للجملة أمام زملائه. ولا يbas أن يكتب الطلبة الجملة تامة على السبورة.

### - لعبه من يتذكر؟

هذه اللعبة تعزز استخدام المفردات وفحص القدرة على الملاحظة والتذكر. وتجري على الشكل الآتي:

يعد المعلم مجموعة من الأشياء المألوفة لدى الطلبة، مثل (قلم رصاص، قلم حبر جاف، مسطرة، كأس، ساعة يد، ممحاة، دفتر، كتاب... الخ). ويضعها على الطاولة أمام الطلبة، ويطلب إليهم أن ينظروا إليها مدة ثلاثة دقائق، ثم يقوم

المعلم بتغطيتها بورقة أو بجريدة، ويطلب من الطلبة كتابة أسماء الأشياء التي شاهدوها، والطالب أو المجموعة التي تكتب أسماء أشياء أكثر من غيرها تعد المجموعة الفائزة. أو يدير الطلبة ظهورهم للطاولة، وتغطى الأشياء، ثم يسأل كل طالب (واحداً واحداً) عن أسماء الأشياء الموجودة على الطاولة. ومن يعطي الإجابة كاملة دون إنقاص أي شيء يعتبر الرابع.

#### - لعنة العروض:

تستعمل هذه اللعبة لتنمية مهارة الكتابة حيث يقوم المعلم بكتابة حروفنا على السبورة، ويترك فراغاً مقداره كلمة واحدة بعد كل حرف مثل:

أ س ك ع و ب و ح

ثم يطلب من الطلبة كتابة برقية وذلك عن طريق تشكيل كلمات من الحروف الموجودة، ويمكن تكوين البرقية الآتية من الحروف أعلاه:

أخي سمير كل عام وانت بخير وبصحة جيدة.

#### - لعنة دائرة الحروف:

تساعد هذه اللعبة الطالب على التفكير وتشكيل مفردات متعددة، وتساعد المعلم على منح كل طالب إمكانية حل المسائل لوحده، وتسمح له من ناحية ثانية أن يقيم اتصالاً فردياً مع كل طالب، وأن يجري معه حديثاً سرياً.

يقوم المعلم برسم دائرة على السبورة ويدون بداخلها عدداً من الأحرف التي إذا ما جمعت بطرق عده، ألقت كلمات مختلفة. ويطلب من الطلبة إيجاد كلمات من هذه الأحرف. فعلى سبيل المثال يكتب داخل دائرة الأحرف الآتية ( ب ج

خ ف ا ن م ر ز ي ث د ص). ويمكن تأليف الكلمات الآتية منها (زيد، جبر، صنم، صادق، ثمر، غر، فار، ماجد، رز، نجيب، يحيى....).

### - لعنة إكمال القصة الناقصة :

تسمح هذه اللعبة بتنمية روح النقد والتفكير والسيطرة على الذات لدى الطلبة، وتجري على الشكل الآتي:

تدون على قسم من السبورة حكاية عنوانها (السلحفاة والعقرب) وهذا نصها: "تصاحبت السلحفاة والعقرب وسافرا معاً حتى وصلا إلى ضفة نهر كان عليهما أن يعبراه... فأسف العقرب لعجزه عن اجتيازه. فقالت له السلحفاة: "اصعد على ظهري، فسانقلك". فصعد العقرب على ظهر السلحفاة. وما أن نزلت السلحفاة، الماء حتى شرع العقرب يلدغ ظهرها، فسألته السلحفاة: " وما عساي أفعل؟ كنت أفضل الا أتصرف على هذا النحو، لكن هذه طبيعتنا، فنحن مرغمين على عض الصديق والعدو على حد سواء.

ويحمل القسم الثاني من السبورة، وهو مغطى بستار صغير، نهاية الحكاية: "فتغطس السلحفاة في الماء وترمي بالعقرب في النهر قائلة: "يا أخي ما أفعله لا يعجبني كذلك، لكن طبيعتي تلبي علي بأن أبلل مكان العضة في الحال، لثلا يتورم فآموت".

ويتوجه المعلم إلى الطلبة بقوله: نهاية الحكاية مغطاة تحت هذا الستار الصغير، فهل بإمكانكم التكهن بنهاية الحكاية؟ وهنا يأخذ الطلبة يقترحون تصوراتهم الخاصة لإنتهاء الحكاية، محاولين اكتشاف ما هو مكتوب خلف الستار،

وعلى المعلم مناقشة الطلبة باقتراحاتهم المختلفة. وبعد ذلك يرفع الستار عن نهاية الحكاية.

ويمكن استخدام هذه اللعبة لغاية تأليف قصة بسيطة باستخدام المحلول اللغوي للمتعلمين. فيكتب المعلم بدايات لقصص، مثل:

— ليلة أمس ، فتحت التلفاز وشاهدت فيلماً كرتونياً عن

— في العطلة الصيفية زرت بعض الأصدقاء

— بعد ظهر أمس لعبت مباراة في كرة القدم

— في إحدى أيام الربيع الجميلة ذهبت مع أسرتي في رحلة إلى

ومن الممكن أن يعطى الطلبة بعض الكلمات أو العبارات المساعدة لاقتراح أحداش القصة، وكذلك مدهم بالروابط اللازمة.

### **ألعاب لتنمية القدرة على التعبير اللغوي:**

— يطلب المعلم من الطالب سرد الأعمال التي قام بها في يوم سابق.

— يقدم المعلم للطالب مجموعة من الأشياء (أدوات مائدة، أدوات نجارة، خضراء... الخ)، ويطلب منه تسمية هذه الأشياء عند الإشارة إليها.

— يعرض المعلم على الطالب بعض الصور التي تمثل مواقف متنوعة، ويطلب منه أن يصف مشاعره وأحساسه تجاه هذه المواقف.

### **- لعبة الصور:**

هذه اللعبة تساعد الطلبة على النطق الجيد واللفظ الصحيح، والتعبير السلس. وبعد قراءة المعلم لقصة طريفة للأطفال مدعومة بالصور . يطلب منهم

أخباره بما شاهدوه في الصور. إذ تساعد هذه اللعبة الطلبة على التعبير الصحيح ومعرفة المفردات واستعمالها السليم، مع تسلسل الأفكار وربط الجمل.

### - لعبـة التذكير والتأنيـث، والمفرد والجـمـع :

تهدف هذه اللعبة إلى تنمية اكتساب المفردات والتركيب، ويبدأ المعلم بعرض الصور على الطلبة، صورة مع ذكر اسم كل عنصر فيها (مذكرة، ومؤنثة)، (مفرده، وجعه).. ويطلب منهم أن يكرروا وراءه. ويعمل على تقسيم الطلبة إلى مجموعتين، الأولى للمذكرة، والثانية للمؤنثة. وتعرض عليهم صورة لمثير، وتطلب من مجموعة المذكرة أن تذكر اسمه بالمذكرة، ثم تنتقل إلى مجموعة المؤنث وتطلب منهم ذكر اسمه بالمؤنث:

❖ معلم      معلمة      ❖ ولد      بنت

❖ فلاح      فلانة      ❖ فنان      فلاحة

ويعيد المعلم نفس الإجراءات مع ذكر مفرد المثير وجعه، ويطلب من كل مجموعة أن تذكر ما في الصورة المثير...

❖ معلم      معلمون      ❖ ولد      أولاد

❖ فلاح      فلاحون      ❖ فنان      فنانون

**ألعاب لتنمية القدرة على الأسلوب الكلامية، مثل:**

- **ألعاب تحويل الجمل، مثل:**

١ - **تحويل الجمل الخبرية إلى استفهامية:**

يطلب المعلم من الطلبة تحويل الجمل الخبرية إلى استفهامية، مثال:  
المعلم: أنا أحب الكعك.

الطالب: هل تحب الكعك؟  
المعلم: حضر خالد.

الطالب: هل حضر خالد؟

ب - **تحويل الجملة الخبرية إلى جملة منفية:**

المعلم: خرج سامر إلى السوق.

الطالب: لم يخرج سامر إلى السوق.

المعلم: لعب خالد في الملعب.

الطالب: لم يلعب خالد في الملعب.

ج - **تحويل الجملة الخبرية إلى نهي:**

تطبق نفس الطريقة السابقة بإعطاء الطفل أمراً، ويطلب منه أن يجعل الجملة إلى نهي على النحو الآتي:

• المعلم: اجلس على الكرسي.

• الطالب: لا تجلس على الكرسي.

• المعلم: افتح الباب.

• الطالب: لا تفتح الباب.

## - لعبة الرموز لتنمية مهارات القراءة والكتابة :

يعد المعلم جدولًا به صور ورموز بسيطة لتمثيل الكلمات والأفكار، مثل الجدول الآتي:

|              |    |        |          |             |              |
|--------------|----|--------|----------|-------------|--------------|
| <br>برىء     | ٠٥ | أعداء  | <br>حزين | رجل         | <br>امرأة    |
| <br>يسمع     | ٦  | شجرة   | <br>بيت  | <br>طفل     | <br>عندي     |
| <br>يتكلم    | ٧  | طائرة  | <br>شارع | <br>قط      | <br>نهار     |
| <br>يغتني    | ٨  | نهر    | <br>بحر  | <br>فوق     | <br>تحت      |
| <br>طعم      | ٩  | ليل    | <br>ليل  | <br>يصل     | <br>يُصْطَاد |
| <br>تحت      | ١٠ | بصعد   | <br>سعید | <br>يدخل    | <br>يخرج     |
| <br>يُصْطَاد | ١١ | حب     | <br>حب   | <br>يُنْزَل | <br>معاً     |
| <br>يقرأ     | ١٢ | اصدقاء | <br>كتاب | <br>يُنْزَل | <br>معاً     |

ويعد المعلم قائمة ببعض المفردات التي سبق دراستها لاستخدامها في اللعبة، كما في المثال الآتي:

وهو ٧٣٠ ↗ سُلْطَان و يَمْتَحِنُ فِي السَّرِير

و ١٠٠ و ١٠٠ إلٰي سُلْطَان و يَقْبَلُ الْمُؤْمِن

كما يطلب المعلم من الطلبة استخدام الصور والرموز المعبرة عن الكلمات والأفكار السابقة في تأليف قائمة من المفردات والأفكار المختلفة.

## - لعبة الأوراق الممزقة:

ينتخب المعلم بعض المقالات القصيرة من الصحف والمجلات أو الكتب مما يجد المتعلمون متعة في قراءتها. ثم قصها بالمقص في زوايا مختلفة بحيث يجد الطلبة صعوبة في إعادة أجزاءها إلى حالتها الأولى المتكاملة. وتلعب بشكل فردي أو

جامعي ، إذ توزع المقالات المصوّصة والطلب من المتعلمين قراءة كل قطعة، ثم إعادة تجميعها في الوضع الصحيح.

### - لعبه بالتحدى:

يعطي المعلم كل طالب بطاقة وكتب عليها جمل ناقصة، فيكملها من عنده. معبراً عن نفسه بخصوص الموضوع ذاته. مثال:

- لو كنت مذيعاً في الإذاعة أو التلفزيون لقمت بـ .....
- لو كنت مدرساً لعلمت .....  
.....
- عندما أصبح أباً سوف .....  
.....
- عندما ازور صديقي ساهديه .....

## ألعاب لغوية

### لـ معالجة بعض الصعوبات التي تواجهه تعلم اللغة العربية

#### ١- التمييز الصوتي:

يواجه طلبة المرحلة الأساسية بعض الصعوبات في تمييز أصوات الكثير من حروف اللغة العربية المتشابهة القرية في مخارجها، ومن الحروف المترادفة في المخرج: (ت ط)، (د ض)، (ق ك)، (س ص)، (ظ ذ)، وهذا يتطلب من المعلم وقفة متأنية لتدريب آذان طلابه على سماع هذه الحروف والتمييز بينها. وهذه بعض الألعاب التي يمكن الاستعانة بها، وربما تسهم في الحل، مثل:

#### ١ - لعبة القيام والجلوس:

ينختار المعلم عدداً من المتعلمين لا يزيد على خمسة، وينطق كلمات ذات وزن واحد تحتوي بعض الحروف المترادفة المخارج، فيطلب إليهم القيام عند سماعهم كلمة تحتوي على الحرف (ص) مثلاً، والجلوس عند سماعهم كلمة تحتوي على الحرف (س). والذي يخطئ يخرج من اللعبة. ويحل تلميذ آخر محله. وهكذا، والفائز هو آخر من يتبقى.

مثال: س ، ص الكلمات المقترحة:

|      |                 |
|------|-----------------|
| صائح | يقوم الطلاب     |
| سائح | يمجلس الطلاب    |
| سوس  | يجلسون          |
| صوص  | يقومون... وهكذا |

الكلمات المقترحة لحري (د، ض): ديك، ضيق، دب، ضبع، دار، ضار، درس، ضرس، ضلوع، درع، ضرب، درب، ضابط، مدفع، مضرب... الخ.

الكلمات المقترحة (ق ، ك): ركبة، رقبة، كاسي، قاسي، قلب، كلب...الخ.

## ٢ - لعنة التصفيق للكلمة :

يختار المعلم عدداً من الطلبة، ويقترح أن لا يزيد على خمسة، يقفون على شكل دائرة، ويطلب إليهم التصفيق عند سماعهم كلمة تحتوي الحرف (ظ) مثلاً، والذي يصفق خطأ أو لا يصفق يخرج من الدائرة، ليحل محله طالب آخر، وهكذا، والفائزون هم آخر المتبقين في الدائرة.

الكلمات المقترحة للعبة: ظبي (يصفقون). ذقن (لا يصفقون). ذئب، ظل، ذاق، ظهر، ذهب...الخ.

## ٣ - لعنة رفع اليدين :

يختار المعلم عدداً من الطلبة، يقترح أن لا يزيد على خمسة، يقفون في صف، ويطلب إليهم أن يرفع كل منهم يده اليسرى عند سماعه كلمة فيها حرف (ط) مثلاً، ويرفع يده اليمنى عند سماعه كلمة فيها حرف (ت). ويسرع المعلم في الإيقاع، وينخرج كل من أخطأ ليحل محله طالب آخر.

الكلمات المقترحة: طبل، سطل، ثمر، تمساح، تين، طين، تل، طقس، طرف، طبيب، طحين، تعب...الخ.

## ب - التمييز البصري للحروف المتشابهة:

لعل من أصعب الأمور على طلبة المرحلة الأساسية هو عدم قدرتهم على التمييز بين الكثير من حروف اللغة العربية المتشابهة في الشكل والمختلفة في عدد السقط والواقع، مثل (ب ت ث ن) (ج ح خ) (د ذ) (ر ز) (س ش) (ص ض) (ط ظ) (ع غ) (ف ق) (ه هـ) (هـ ء ل ك ي يـ). وهذا يتطلب

تدربياً بصرياً يسهم في حل هذه المشكلة. ومن الألعاب التي يمكن أن تحل هذه الصعوبات :

### ١ - لعبة قف في مجموعتك:

يوزع المعلم على الطلبة بطاقات لكلمات متشابهة يحتوي بعضها الحرف (س)، والأخر حرف (ش). ثم يطلب إليهم قراءة بطاقاتهم قراءة صامتة، ثم يطلب إلى كل من يحمل بطاقة فيها الحرف (س) تشكيل مجموعة، وإلى أولئك الذين يحملون الحرف (ش) تشكيل مجموعة أخرى. والذي ينخطئ يخرج من اللعبة. الكلمات المقترحة: خشن، حسن، حسد، حشد، سلخ، شرح، سرح...الخ. ويمكن اقتراح كلمات لحروف أخرى تكون في أول الكلمة، أو في وسطها، أو في آخرها.

### ٢ - لعبة أبحث عن زميلك:

يوزع المعلم بطاقات كتب عليها كلمات تحتوي على الحرف (ط)، وأخرى تحتوي على الحرف (ظ)، ويطلب من الطالب أن يقرأ بطاقة، ثم يعطي الطالب فرصة ليبحث كل منهم عن زميله الذي يحمل بطاقة فيها الحرف (ط) مثلاً، فتكون لدى المعلم بمجموعتين يرفع طلبة كل مجموعة بطاقاتهم. والذي ينخطئ يخرج من اللعبة.

الكلمات المقترحة: ظن، طن، ظلال، طلال، ظاهر، ظاهر، ظل، ظل، ظرف، طرف...الخ.

## ٤ - لعنة القيام والجلوس:

يوزع المعلم على الطلبة بطاقات تحتوي على الحرف (ع)، وأخرى تحتوي على الحرف (غ). ويجعلهم جميعاً في وضع الوقوف. ويطلب إليهم قراءة بطاقاتهم. والذي يحمل الكلمة التي تحتوي على الحرف (ع) يجلس. وبعد ذلك يرفع جميع الطلبة بطاقاتهم.

الكلمات المقترحة: غرب، عرب، غمد، عمد، عزف، غرف، عربي، غربي، عجيب، غريب... الخ. ويمكن اقتراح كلمات لحروف أخرى متشابهة، مثل حرف (ف، ق).

## ج - العاب التمييز البصري للكلمات المتشابهة:

أن تشابه بعض الحروف العربية في الشكل تقود بالنتيجة إلى تشابه الكثير من الكلمات في الشكل والوزن ، مما يجعل الطالب عاجزاً عن التمييز بين الأشكال التي تميزها النقطة. فعلى سبيل المثال أن كلمة (نبات) غير المنقوطة يمكن أن تشكل منها كلمات من مثل: نبات، ببات، ثبات. وفيما يلي مجموعة من الألعاب التي يمكن أن تساهم في حل هذه الصعوبات:

### ١ - لعنة كلمة تبحث عن نقطة:

يكتب المعلم أحجية، ويكتب إلى جوارها الكلمة الدالة عليها، تنقصها نقطة، ويطلب من المتعلمين التسابق في معرفة الكلمة التي تبحث عن نقطة. ويمكن للمعلم استخدام اللوحة المغناطيسية أو لوحة الجيوب.

|       |   |
|-------|---|
| الصيف | فصل تشتد فيه الحرارة وتنضج الفاكهة.           |
| خبر   | شخص صديق أو قريب تفرح بقدومه لزيارتنا.        |
| فرن   | سائل لونه أسود أو أزرق تماماً القلم به ونكتب. |
| تحت   | شيء نأكله مع كل وجبة طعام.                    |
| تعاب  | نراه على رأس الثور والخروف والغزال.           |
|       | مكان ننام فيه.                                |
|       | يعنى حية أو أفعى                              |

## ٢ - لعنة أحاديث وألفاظ :

يقوم المعلم بعرض أحجية مكتوبة على بطاقة، ويعرض بجوارها كلمتين متشابهتين، واحدة هي الصحيحة. ويتسابق المتعلمين إلى معرفة الكلمة الدالة على الأحجية. يصفق الطلاب للفائز.

شخص فقد نظره

ضرير ضرير

نوع من الثمار أحمر أو أصفر تأكله طازجاً

جزر خرز

اسم مؤذن الرسول عليه السلام

تلال بلال

يدل على اسم بنت

خاتم خيام

فاكهة لذيذة تأكلها

تبين تين

## ٣ - لعنة المطابقة :

يقوم المعلم بكتابة بطاقيتين أو أكثر لكل كلمة من الكلمات المتشابهة التالية. ويوزعها على طلبة الصف. وينحرج نصف الطلاب ويبقى النصف الآخر. يرفع الطلاب الذين يقفون أمام زملائهم ببطاقاتهم. ويطلب إلى الطلبة الجالسين الخروج والوقوف كل بجانب زميله الذي يحمل الكلمة نفسها. والذي يخطئ يخرج من اللعبة.

**الكلمات المقترحة:**

بوم ، يوم ، نوم  
نور ، ثور، بور  
نعل ، بغل ، بعل  
ثمر ، نمر ، ثمر  
مزج ، مزح ، فرح .. الخ.

**٤ - لعنة القفز على رجل واحدة:**

يوزع المعلم مجموعة من البطاقات تحمل كلمات متشابهة على عدد من الطلاب، يقفون في صف واحد. يقرأ طاقة منها. ثم يطلب من الذي يحمل البطاقة التي قرأها المعلم أن يخرج من الصيف ويقفز على رجل واحدة.

**الكلمات المقترحة:**

دراجة، دراجة، زجاجة.  
جمل ، حمل ، خجل.  
عنب ، عتب ، عشب.  
عيوب ، غريب ، عنب.  
باب ، ناب ، تاب ... الخ

ويمكن للمعلم توزيع البطاقات على الطلاب، ثم الطلب إليهم قراءتها قرأة صامتة، ثم تنفيذ اللعبة...

## د- الألعاب الإملائية:

### ١- كتابة الهمزة في بعض مواضعها:

تعد كتابة الهمزة في أوضاعها المختلفة، وكتابة الألف قائمة أو على هيئة الياء المهملة إحدى الصعوبات الإملائية التي تواجه الأطفال في المرحلة الأساسية، مما يتطلب تدريباً واهتمامًا شديدين. وفيما يلي بعض الألعاب اللغوية التي يمكن أن تساهم في تذليل هذه الصعوبات:

#### ١ - لعب التصنيف للكلمة التي همزتها على حرف:

يقوم المعلم بعرض بطاقة كتب فيها الهمزة على (واو) مثلاً، ثم يذكر كلمات مهمزة، واحدة منها كتب همزتها على (واو). ويطلب من الطلاب أن يصفقوا حين سمعتهم الكلمة التي كتب همزتها على حرف يماثل ما كتبته عليه في بطاقة. وهكذا في كلمات كتب همزتها على أشكال مختلفة.

مثال: ارفع بطاقة مكتوب عليها الكلمة "مؤمن". ويسمع الطلبة كلمات من مثل: مأمون، مأذون، مأمور، مؤنس، يصفق الطلاب عند سمعتهم الكلمة "مؤنس"، لأن همزتها كتب على (واو) كتلك التي يحملها المعلم.

أمثلة أخرى:

| <u>كلمة العلم</u> | <u>الكلمات التي يسمعها الطلاب</u> |
|-------------------|-----------------------------------|
| مؤذن              | مسألة، مثذنة، مؤرخ، رئة           |
| قرأ               | قارئ، مقرؤ، قراءة ، بدأ           |
| فأس               | بئر، بريء، شاطئ، كأس              |
| مئة               | ملائ، بلأ، فئة، سؤال              |
| بائع              | هواء، عباء، نائل، سؤال            |

## ٢ - الألف القائمة والألف التي على هيئة الياء المهملة في آخر الأسماء والأفعال.

### أ - لعبية ارفع بطافتك:

يوزع المعلم على الطلبة بطاقات تحمل حرف الألف القائمة، وأخرى تحمل الحرف (ى). ثم يسمعهم كلمات تنتهي بالألف القائمة وأخرى بالألف التي على هيئة الياء، ويطلب من الذين يحملون حرف الألف القائمة أن يرفعوا بطاقاتهم كلما سمعوا كلمة تنتهي بهذا الحرف. وهكذا مع أولئك الذين يحملون الألف المهملة في آخر الأسماء والأفعال.

كلمات مقتربة: مني، رنا، مها، نهى، سما، ربي، هدى...الخ

## ٣ - الشاء المربوطة في آخر الكلمة والتباسها في الكتابة مع التاء المربوطة مع الوقف.

أ - لعبية التفاز إلى مركز الدائرة: يشكل المعلم من الطلبة مجموعات خاسية على شكل دائرة، ويسمعهم أربع كلمات منتهية بالتاء المربوطة، والهاء المربوطة، يسمع كل واحد منهم كلمة ويطلب إلى الطالب الذي لا تنتهي كلمته بالتاء المربوطة أن يقفز إلى مركز الدائرة.

كلمات مقتربة: سمير، أميرة، مياه، حياة، وجوه، شفاه، قطة، حية...الخ

## ٤ - التاء المربوطة والتاء المبسوطة:

أ - لعبية المسابقات: يقوم المعلم برسم أربعة أعمدة على السبورة، ويكتب على رأس العمود الأول كلمة تنتهي بتاء مبسوطة تدل على مفرد، وعلى رأس العمود

الثاني جمع تلك الكلمة. وعلى رأس العمود الثالث كلمة تنتهي بتاء مربوطة ، وعلى رأس العمود الرابع جمع تلك الكلمة. ويطلب إلى الطلبة التسابق في ذكر أو كتابة كلمات تحت كل قائمة، والذي يذكر كلمات أكثر أو يكتب كلمات أكثر يكون الفائز.

| النحو المبسوطة | جمعها | النحو المربوطة | جمعها    |
|----------------|-------|----------------|----------|
| ست             | ستات  | تفاحة          | تفاحات   |
| بيت            | بيوت  | برقالة         | برتقالات |
| قوت            | أقوات | دراجة          | دراجات   |
| بنت            | بنات  | دجاجة          | دجاجات   |

#### هـ- العاب التركيب:

##### ١ - تركيب كلمة من مقاطعها :

١ - **لعبة قف إلى جانب زميلك**: يوزع المعلم مقاطع من كلمات على عدد من الطلاب، بحيث يحمل كل طالب مقطعاً. يثبت المعلم مجموعة الطلاب الذين يحملون المقطع الأول، وجعل الطلاب الذين يحملون المقطع الثاني يتحركون باحثين عن المقطع الذي يشكل مع المقطع الذي يحملون كلمة ذات معنى. بعدها يقرأ الطالبان بطاقتهم، ويقرأ أحدهما الكلمة.

| بطاقات المقطع الثاني | بطاقات المقطع الأول |
|----------------------|---------------------|
| مد                   | أر                  |
| رع                   | أخ                  |
| ع                    | خو                  |
| ذة                   | أنس                 |
| جام                  | هر                  |

فالطالب الذي يحمل المقطع "أس" يقف إلى جانب الطالب الذي يحمل المقطع "رع". يرفع الطالبان بطاقتيهما ويشكلان كلمة "أسرع".

#### ٤ - تشكيل الكلمة من حروفها:

١ - **لعبة حل المربعات:** يرسم المعلم جدولًا على السبورة. ويطلب من الطلاب تأليف أكبر عدد من الكلمات من حروف الشكل أفقياً أو عمودياً. والفائز هو الذي يؤلف أكبر عدد من الكلمات.

|   |   |   |
|---|---|---|
| ب | ن | ع |
| ا | ل | س |
| ب | ع | ل |

ب - **لعبة أحاجي وألغاز:** يوزع المعلم على طلابه بطاقات حروف، ويطلب إليهم التسابق في تشكيل أكثر عدد من الكلمات، ويفضل أن يتم من خلال طرح أسئلة بأسلوب اللغز أو الحجية.

مثال: أمامك الحروف (ب ر ق ة).

- كون منها كلمة تدل على اسم حيوان يعطينا الحليب. (بقرة).

- كون منها كلمة تدل على اسم جزء من أجزاء الجسم. (رقبة).

- كون منها كلمة تدل على اسم وعاء نضع فيه الماء. (قربة)

- كون منها كلمة تدل على اسم مقاطعة في ليبيا. (برقة).

## ٩- العاب التدريبات النحوية:

### ١ - المفرد وجمع التكسير:

١ - **لعبة الجلوس في وسط الدائرة:** يوزع المعلم على الطلاب بطاقات متشابهة أو قريبة في الوزن الصريفي كلها تدل على جمع باستثناء واحدة تدل على مفرد. ويطلب من الذين يحملون البطاقات تشكيل دائرة، والطالب الذي يحمل البطاقة الدالة على المفرد القفز والجلوس في مركز الدائرة.

### الكلمات المقترحة:

- تلال، بلال، رمال، جبال، جبال.
- رجال، سلال، هلال، جمال، بغال.
- رسول، سهول، شهور، بحور، مهور.
- بحار، رماح، رياح، رياح.
- ثيران، كسلان، فرسان، فتیان.

### ٢ - المفرد المتهي بالألف والنون والمثنى المرفوع.

١ - **لعبة القفز على رجل واحدة:** يوزع المعلم على طلابه بطاقات كلمات منتهية بـألف ونون، إحداها تدل على مفرد، والباقي يدل على مثنى، يطلب إلى الطالب الذي يحمل البطاقة الدالة على المفرد أن يخرج من الصف ويقفز على رجل واحدة إلى أن يصل إلى المعلم فيرفع بطاقة، ويقرؤها، فيصفق له زملاؤه.

### الكلمات المقترحة:

- نهران، سهلان، بستان، جبلان، بحران.
- قومان، درسان، فرحان، ثوبان، ثوران.
- حصانان، حزنان، قلمان، مقعدان، بيتان.
- داران، رأسان، راكبان، سلمان، كتابان.

### ٣ - المبتدأ والخبر.

١ - **لعبة قف بجانب زميلك:** يوزع المعلم بطاقات لكلمات، ليؤلف جملة مكونة من اسمين: مبتدأ وخبر. ويطلب إلى كل واحد منهم أن يقرأ بطاقةه. ثم يتحرك باحثاً عن زميله الذي يحمل بطاقة تصلح أن تكون منها جملة اسمية من مبتدأ وخبر. وحين يلتقي الطالبان يرفعان بطاقيهما، ويقرأان الجملة...

| بطاقات الخبر | بطاقات المبتدأ |
|--------------|----------------|
| مسرعة        | العروس         |
| ساطعة        | الشمس          |
| جميلة        | السيارة        |
| منير... الخ  | القمر          |

### ٤ - الفاعل والمفعول به.

١ - **لعبة أبحث عن مكانك:** يوزع المعلم على الطلبة بطاقات لكلمات تشكل جملة. إحداها بطاقة تحمل "الفاعل". توزع بطاقات الجملة على عدد مساو لها من الطلاب. وتوزع بطاقات "الفاعل" على عدد آخر من الطلاب. يقف الطلاب الذين يحملون بطاقات "الفاعل" مقابل زملائهم الذين يحملون بطاقات الجملة الأخرى.

يطلب المعلم من الذين يحملون بطاقات "الفاعل" أن ينضموا إلى المجموعة المناسبة. ويطلب إلى كل منهم أن يقف في موضع من زملائه بحيث يشكلون جملة تامة.

بطاقات الفاعل: المعلم ، الأم ، النجار

بطاقات الجمل الناقصة: دخل غرفة الصف، تحضر الطعام، يصنع الكرسي.

يتحرك الطالب الذي يحمل بطاقة (المعلم) ويقف بين الطالب الذي يحمل بطاقة (دخول)، والطالب الذي يحمل بطاقة (غرفة). يرفع الجميع بطاقاتهم مكونين الجملة الآتية:

|      |      |        |      |
|------|------|--------|------|
| الصف | غرفة | المعلم | دخول |
|------|------|--------|------|

ويمكن استخدام هذه اللعبة نفسها مع "المفعول به" وغيره من موضوعات النحو الأخرى ..

#### ٥ - كان وأخواتها ، وإن وأخواتها :

١ - **لعبة قف مكان زميلك**: يقوم المعلم بتوزيع أفعالاً ماضية ناقصة على عدد يختاره من الطلاب، ثم يوزع عدداً مساوياً لبطاقات تحمل جملأً من مبتدأ وخبر: ثم يوزع بطاقات تحمل خبر كان أو إحدى أخواتها منصوبأً بعد دخولها على الجمل الإسمية التي تم توزيعها. يصطف الطلاب الذين يحملون بطاقات الأفعال الماضية الناقصة مقابل زملائهم الذين يحملون الجمل الإسمية. وأما أولئك الذين يحملون خبر الفعل الناقص فيبقون في مقاعدهم. يتحرك الطالب الأول الذي يحمل فعلًا ناقصاً ويقف إلى يمين زميله الذي يحمل الجملة الإسمية المناسبة. يرفع الطالبان بطاقيهما مشكلين جملة من الفعل الناقص والجملة الإسمية. يتحرك الطالب الذي يحمل الخبر منصوبأً ليحل محل زميله الذي يحمل خبر المبتدأ قبل دخول الفعل الناقص.

| <u>بطاقات الغير منصوصاً</u> | <u>بطاقات العمل الاسمية</u> | <u>بطاقات الأفعال الناقصة</u> |
|-----------------------------|-----------------------------|-------------------------------|
| جميلاً                      | الطقس جميل                  | كان                           |
| ساطعاً                      | القمر ساطع                  | صار                           |
| ناضجاً                      | الثمر ناضج                  | أصبح                          |
| غائماً                      | الجو غائم                   | ليس                           |

|            |     |
|------------|-----|
| الطقس جميل | كان |
|------------|-----|

ينسحب

|               |     |
|---------------|-----|
| الطقسُ جميلاً | كان |
|---------------|-----|

طالب يحمل محل المنسحب.

ويمكن استخدام هذه اللعبة مع إن وأنهاتها.

#### ٦ - الصفة (النعت):

أ - **لعبة ابحث عن صفتكم:** يوزع المعلم على الطلبة بطاقات بجمل غير تامة تنقصها صفة، وعلى فتات أخرى بطاقات الصفة. ويطلب من الذين يحملون بطاقات الجمل غير التامة أن يبحث كل منهم عن البطاقة التي يرى أنها تمثل صفة فيه أو صفة يرغبتها. مثال:

| <u>بطاقات الصفات</u> | <u>بطاقات العمل غير التامة</u> |
|----------------------|--------------------------------|
| الشجاع               | أنا تلميذة                     |
| الأمين               | أحب الجندي                     |
| مجتهد                | احترم التاجر                   |
| مهذبة                | جاءت فتاة                      |
| عالية                | تسلق شجرة                      |

يتحرك الطالب الذي يحمل بطاقة "احترم التاجر" ويختار الصفة المناسبة "الأمين" فتشكل لديه جملة: احترم التاجر الأمين.

## ٧- العاب الاستماع

أ - **لعبة تذكر ما سمعت:** يسمع المعلم مجموعة من الطلاب فقرة قصيرة، ثم يطلب إلى أحدهم تذكر كل ما سمع، فإن أخطأ يخرج من اللعبة ويحل طالب آخر مكانه. مثال:

ذهب خالد إلى السوق، واشترى فاكهة وخضراً ولحماً وأقلاماً ودفاتر، وعاد إلى المنزل يحمل الفاكهة والخضار والدفاتر. ما الذي نسيه أحمد في السوق؟

ب - **لعبة احذف ما ليس له علاقة بالمعنى العام:** تنفذ مثل اللعبة السابقة، ولكن يطلب إليهم التسبق في حذف ما ليس له علاقة بالمعنى العام. مثال:

أرادت ليلى أن تكوي ملابسها، أحضرت المكواة، ووصلتها بالتيار الكهربائي، ووضعت الملابس على طاولة الكي، قرع جرس الباب، وبعد أن فرغت من كي ملابسها، رتبتها ووضعتها في الخزانة.

والجملة التي يجب حذفها من النص السابق هي: "قرع جرس الباب".

## ٨- العاب الاستيعاب

### أ - **لعبة التصفيق للبطاقة الفائزة:**

تكتب الألغاز والأحجاجي بخط كبير وواضح على بطاقات، وتوزع ببطاقات إبدال الإجابة على عدد من الطلاب، ويطلب إليهم قراءة الأحجاجية قراءة صامتة،

ثم يطلب إلى الذي يحمل البطاقة الدالة عليها الخروج، ووضع بطاقة الإجابة إلى جانب بطاقة الأحجية، مثل:

- **الأحجية**: به نلعب ويدأ بحرف الكاف. فما هو؟

الابدال: كرة، كاميرا، كأس، كراتية

- **الأحجية**: نراه في الليل ويضيء لنا الطريق. فما هو؟

الابدال: المصباح، الشمس، القمر، الشمعة

- **الأحجية**: له أربعة أرجل ومصنوع من الخشب، ونجلس عليه، فما هو؟

الابدال: الجمل، الكرسي، الطاولة، السيارة

- **الأحجية**: أوقف عشرة سيارات بيد واحدة. فمن هو؟

الابدال: المصارع، السوبرمان، شرطى المرور، الضباب

- **الأحجية**: له أرقام، وجرس ، وقد تكلم أي شخص عن طريقه. فما هو؟

الابدال: السيارة، التلفون، الشرطى، التلفاز

أو نقوم بتوزيع بطاقات الكلمات، وبطاقات الأحاجي على الطلبة، بحيث يبحث حامل بطاقة الكلمة عن زميل له حامل بطاقة الأحجية، ويشرك الإثنان في الإجابة ويخرجان رافعين البطاقتين معاً. أو يمكن عرض الأحجية دون الابدال، ويترك للطلاب التسابق في معرفتها، من مثل:

- جارتان لا ترى كل منهما الآخر؟ ( العينان).

- من الطيور ولكنها لا تطير، رقبتها طويلة وريشها جميل؟ ( النعامة).

## العباب التعبير

### ١ - تركيب جملة من كلمات مبعثرة، مثل:

١ - **لعبة ابحث عن مكانك:** يوزع المعلم مجموعة من البطاقات، تشكل فيما بينها جملة مفيدة، يخرج الطالب الذي يحمل بطاقة تصلح لأن تبدأ بها الجملة. ثم طلب إلى الذين يحملون بطاقات تم الجملة الخروج والوقوف إلى جوار زميلهم. مثال: وزع بطاقات تحمل كلمات: حديقة، جميلة، المدرسة، يخرج الطالب الذي يحمل بطاقة "حديقة" ثم اترك الفرصة للطلاب الآخرين للبحث عن مكان زميلهما لتشكيل جملة "حديقة المدرسة جميلة".

ب - **لعبة ابحث عن مكانك:** يوزع المعلم مجموعة من البطاقات لكلمات تشكل فيما بينها جملة على عدد من الطلاب، يخرج قسم من الطلاب من مقاعدهم ويقفون أمام زملائهم رافعين بطاقاتهم مرتبين أنفسهم ومحاولين تشكيل جملة. يطلب إلى الذين بقوا في مقاعدهم الخروج ليبحث كل منهم عن مكانه ليشكلوا مع زملائهم جملة.

مثال: توزع البطاقات التالية على تسعه طلاب: سمير، حصاناً، ركب، جيلاً، إلى، و، ذهب، أيهم، بستان. يخرج ستة منهم، يصطفون إلى جانب بعضهم محاولين تشكيل جملة. بعد ذلك يطلب من الباقي الخروج من مقاعدهم ليبحث كل منهم عن مكانه لتكتمل الجملة: (ركب سمير حصاناً جيلاً، وذهب إلى بستان أيهم). يصفق طلبة الصف عند اكتمال الجملة، وهكذا مع تشكيل جمل أخرى.

٤ - تشكيّل فقرة أو قصيدة من جمل مبعثرة:

١ - **لعبة رتب زملائك:** يوزع المعلم بطاقات تحمل كل بطاقة جملة تشكل البطاقات فيما بينها فقرة أو قصة. على عدد من الطلاب، يخرج الطلاب ويقفون أمام زملائهم رافعين بطاقاتهم مصطفين بشكل عشوائي ، ويطلب إلى أحد الطلاب الجالسين في مقاعدهم الخروج ليرتب زملاءه لتكون بطاقاتهم الفقرة أو القصة المطلوبة. مثال:

|          |             |                  |
|----------|-------------|------------------|
| حزن عمار | جاء العصفور | عمار يحب العصائز |
|----------|-------------|------------------|

فتح عمار القفص ليضع له الطعام اشتري له أبوه عصافوراً صغيراً

## وضع عمار العصفور في القفص طار العصفور

### ٣ - أشياء متلازمة ( إدراك العلاقات ) :

٩ - **لعبة أنا أبدأ وأنت تكمل:** يقوم المعلم بذكر شيئاً (اسماً)، ويطلب من أحد الطلاب أن يذكر قرينه (ملازمته)، ومن يخطئ يخرج من اللعبة، ويحل محله طالب آخر. مثال:

- المعلم: خط - الطالب: إبرة... وهكذا

كلمات المقترحة: خاتم-إصبع، مدرسة- معلم، خيات- مقص. نجار- منشار...

#### ٤ - إكمال جملة ناقصة بكلمات متشابهة في الشكل:

ب - **لعبة البطاقة الفائزة:** يكتب المعلم عبارات ناقصة تكملها كلمات متشابهة في الشكل وتوزع على الطلبة، وتعرض بطاقات الجمل غير التامة على لوحة الجيوب، ثم يطلب إلى المشتركين قراءة بطاقاتهم قراءة صامته، وقراءة الجمل قراءة صامته، وبعد التأكد من قرأتها من قبلهم، يطلب إلى الذي يحمل البطاقة التي تسم الجملة وضعها في مكانها، ويصفق الطلاب للذى لا يخطئ.

جمل مقترحة:

|                   |      |
|-------------------|------|
| - الموز لونه..... | أصفر |
| .                 | أصغر |
| - سقط مطر.....    | غزير |
| عزيز              |      |
| - مدينة أثرية     | جرش  |
| حرس               |      |
| - أشعر ببرد ..... | شديد |
|                   | سليد |

#### ٥ - إكمال جملة غير تامة بكلمات متشابهة في الشكل مختلفة في حركة بنيتها

الصرفية:

ا - **لعبة ضع زميلك في المكان المناسب:** يوزع المعلم على طلاب الصف بطاقات جمل غير تامة ومتتمماتها كلمات متشابهة في الشكل مختلفة في حركة بنيتها. يقف الطلاب الذين يحملون الجمل غير تامة والى جوارهم الطلاب الذين يحملون بطاقات الكلمات. ويطلب إلى طلاب الصف قراءة بطاقات الجمل ويطاقيات

الكلمات قراءة صامتة، ويطلب إليهم التسابق في أن يضع زميله في المكان المناسب ليتم الجملة....

### الكلمات المشابهة

العشاء، العشاء

الفراش، الفراش

\* القدم، القدم

### الجمل غير الناتمة

١- أحب أن أصلّي في المسجد

٢- يحوم ليلاً حول المصباح.

٣- العرب معروفون بشجاعتهم منذ ..

تم إعداد واقتباس وتعديل هذه الألعاب بالاستعانة بالمؤلفات والمقالات التالية لكل من: فصل الألعاب اللغوية للدكتور فخرى طمليه المنشور في كتاب اللغة العربية وطرائق تدريسها(٢)، جامعة القدس المفتوحة، ١٩٩٣ . والألعاب اللغوية لناصف عبد العزيز، ١٩٨٣ . والألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، محمد الحيلة، ٢٠٠٣ . ومقال تنظيف اللعب للدكتور عبد العزيز البوريقي، رسالة المعلم، المجلد ٣٣، العدد ٤، كانون الأول ١٩٩٢ . من ٦٨ . ومقال ألعاب القراءة لعبير عموري في مجلة رسالة المعلم، العدد ٢، مجلد ٢٩، ١٩٨٨، ص ١٣٥ - ١٢٨ .

# الفصل الرابع

برنامج قائم على  
تدریس الأنماط اللغوية  
باستخدام الألعاب اللغوية



## تمهيد

يتضمن هذا البرنامج الأنماط اللغوية والألعاب الخاصة بها. إذ اشتمل النمط اللغوي في كل حصة على الأهداف، والوسائل التعليمية، والأساليب والأنشطة والإجراءات، والشرح. أما اللعبة فقد تضمنت الأهداف ، والأدوات المستخدمة ، وعدد المشاركين ، ووقت اللعبة ومكانها، وطريقة اللعب ، والتقويم. وفيما يأتي حديث عن الأنماط اللغوية، وبعد ذلك عرضاً للألعاب اللغوية الخاصة بها:

### الأنماط اللغوية:

تُعد قواعد اللغة بما تتضمن من قوانين وضوابط لغوية، علامة على رقي الأمة، ودليلًا على حضارتها، لأن آية لغة لا يمكن أن تصل إلى مستوى يكون لها قواعد وضوابط إلا إذا كانت على درجة من الكمال الحضاري. وهذا الوصف ينطبق على اللغة العربية التي وصلت إلى درجة من الكمال والنضج (عطار، ١٩٦٤)، عندما أصبحت لغة القرآن الكريم ، ولغة الحضارة الإسلامية التي امتدت عبر مئات السنين ، فاصبح لها ضوابطها وقوانينها التي وضعها علماء اللغة العربية (خاطر، ١٩٨٦ ؛ أبو مغلي، ١٩٩٧).

فالنحو عبارة عن أساس منظمة تنظيماً منطقياً، وقوانين مرتبطة بموضوع اللغة، ووسيلة تؤدي إلى سلامة التعبير، كلاماً وكتابة، وفي فهم الأفكار وإدراك المعاني بيسر وسهولة (أبو مغلي، ١٩٩٧).

وعلى هذا الأساس تعد الأنماط اللغوية مسمياً آخر للقواعد النحوية المقررة على طلاب المرحلة الأساسية الدنيا، وهي وسيلة لتقويم اللسان والقلم من الخطأ والزلل (خاطر، ١٩٨٦). لذا تحرص مناهج اللغة العربية على تعليم الطلاب

القواعد النحوية في جميع الحلقات التعليمية بلا استثناء. وقد أطلق على القواعد النحوية التي تدرس في الحلقة الأولى من التعليم الأساسي في الأردن مصطلح "الأنماط اللغوية" (الفريق الوطني، ١٩٩٠). و الغرض منها هو تدريب الطلاب على استعمال الجمل والعبارات والألفاظ استعمالاً صحيحاً في أثناء الكتابة والمحادثة، ويقوم على نظام التدريب الفني المنظم، المرتكز على أساس من المحاكاة والتكرار ، حتى تتكون العادات اللغوية السليمة لدى المتعلمين ، ووصولهم إلى صحة الأداء اللغوي (خاطر، ١٩٨٦؛ سبك، ١٩٩٨؛ حسن، ١٩٩٩).

### **الأنماط اللغوية:**

تعرف الأنماط اللغوية في المجال التربوي ، بأنها قسم الكلام الذي يستقل عن غيره ، كالاسم والفعل والحرف، ثم ما يركب من هذه الأقسام من تركيب لغوية كالجملة الاسمية والجملة الفعلية، وأساليب كأسلوب النداء، والاستفهام، والتعجب... وما إلى ذلك (الفريق الوطني، ١٩٩٠، ص. ٣٧).

ويمكن تعريفها بشكل مبسط بأنها مفهوم يطلق على قواعد اللغة العربية، وتستكون من موضوعات نحوية مبسطة تناسب نمو الطلبة العقلي والمعرفي في الحلقة الأولى من التعليم الأساسي في الأردن. وتتألف على الغالب من أقسام الكلام (الاسم والفعل والحرف) وما يترکب منهم من جمل اسمية أو فعلية . وأساليب مختلفة كالاستفهام، والتعجب ، والنهي... الخ

وقد دعيت تدريبات " الأنماط اللغوية" في بعض المنهج الحديثة باسم " التدريبات اللغوية" ، التي ركزت على التدرب على استعمال الأنماط وأساليب اللغوية أكثر من تركيزها على قواعد اللغة أو النحو التي تحكم صحة التركيب أو

الأنماط أو الأساليب (جامعة القدس المفتوحة ، ١٩٩٣). ودعيت باسم آخر هو " الاستعمال اللغوي " عند سمك(١٩٩٨) ، إذ تقوم على استعمال طريقة التدرب على الاستعمال اللغوي الصحيح ، بما يناسب صغار الطلاب من الأدوات اللفظية لتحقيق الهدف المنشود، وهو سلامة العبارة ، وصحة الأداء.

### م الموضوعات الأنماط اللغوية:

من خلال الاطلاع على أنواع الأنماط اللغوية المقررة في كتب اللغة العربية للصفوف (الثلاثة الأولى) من الحلقة الأولى لمرحلة التعليم الأساسي في الأردن، يلاحظ أنها تتألف من الأنماط الآتية: أنماط الجملة الاسمية، مثل الخبر المثبت والمنفي ، والاستفهام، والتعجب، والتفضيل، والشرط، والخبر المنفي، والتمني. ومن أنماط الجملة الفعلية، مثل الخبر المثبت ، والنداء، والأمر، والتعجب ، والاستفهام، والنهي. ومن أسلوب الإضافة، والمفرد، والثنى، والجمع، والمذكر، والمؤنث. وأسماء الإشارة، وأسماء الموصولة، وضمائر الرفع، والنعت في أيسر صورة، وكان في تركيبها البدائي السهل .

ووقع الاختيار هنا في هذا البرنامج على الأنماط اللغوية المقررة في كتاب "لغتنا العربية" للصف الرابع الأساسي للفصل الثاني، وهي: (لا ) النافية، ظرفًا المكان (أمام، وراء)، حروف الجر(عن، في، على)، ظرفًا الزمان (قبل، بعد)، (أن) الناصبة للفعل المضارع، أسماء الإشارة (هذه، هاتان، أولئك)، (كي) الناصبة للفعل المضارع، (لم) الجازمة للفعل المضارع، (لن) الناصبة للفعل المضارع، المفعول لأجله، الحال (الخياري وأخرون، ٢٠٠٠).

وبعد تحديد هذه الأنماط أعدت خطط التحضير المناسبة لتدريسها. و اختيار لعبة لغوية لكل نمط لغوي. وقد اشتغلت الخطط على موضوع الدرس،

والأهداف الخاصة، والوسائل التعليمية، والأساليب والأنشطة. ويجب أن يسير التدريس وفق الخطوات الآتية: التمهيد للدرس ، وشرح الأفكار والمفاهيم ، وتقديم اللعبة اللغوية ، وإجراء التقويم الختامي .

### **أهداف تعليم الأنماط اللغوية في الحلقة الأولى:**

إن أهداف تعليم الأنماط اللغوية في الحلقة الأولى من التعليم الأساسي في الأردن، كما وردت في منهاج اللغة العربية وخطوته العريضة في مرحلة التعليم الأساسي (١٩٩٠)، تلخص بما يأتي :

- التعرف إلى النمط اللغوي الصحيح، وتمييزه من النمط غير الصحيح.
- تمييز أقسام الكلام العربي الرئيسية (الاسم، والفعل، والحرف) دون ذكر المصطلحات.
- التعرف إلى نوعي الجملة، الفعلية والاسمية، من دون تفسير للمصطلحات.
- التعرف إلى أشهر أسماء الإشارة الشائعة في الاستعمال اللغوي.
- التعرف إلى أشهر الأسماء الموصولة الشائعة في الاستعمال اللغوي.
- التعرف إلى بعض الأنماط والأساليب اللغوية ذات الصلة بالتعبير الوظيفي والتعبير الإبداعي.
- تمييز معاني التذكير والتأنيث ، والثنانية والجمع.
- تمييز التراكيب اللغوية السليمة عن سواها.
- التعرف على بعض الأساليب الكثيرة الاستعمال في المواقف اللغوية من خلال دروس القراءة.

- الاستعمال الشفوي والكتابي لبعض الأساليب والأنمط اللغوية الكثيرة  
الجريان في اللغة العربية (ص. ٥٥-٥٦).

ويضاف غایات أخرى من تعليم الأنماط اللغوية في هذه المرحلة ، منها:

- تدريب الطلاب على استعمال الجمل والألفاظ والتراكيب استعملاً سليماً.
- إكساب الطلاب عادات لغوية صحيحة .
- تدريب الطلاب على بعض الاستعمالات النحوية بالطريقة العرضية من خلال النصوص .
- توفير المبادئ الضرورية التي تعزز طريقة تعلم الطلاب، وخصوصاً عندما يحاولون اكتشاف القواعد بأنفسهم.

### **مسوغات تعليم الأنماط اللغوية في الحلقة الأولى:**

هناك وجهتا نظر طرحت فيما يخص تعليم مهارات القواعد النحوية. فوجهة النظر الأولى تقترح عدم تدريس القواعد، والاكتفاء بكثرة تدريب الطلاب على الأساليب الفصيحة السليمة قراءة وكتابة. و الاعتماد على المحاكاة والتقليد في تقويم السنة الطلاب. أما وجهة النظر الثانية فترى أن تدريس القواعد النحوية أمر ضروري لا غنى عنه (جامعة القدس المفتوحة، ١٩٩٣).

وطرحت بعد ذلك وجهة نظر توفيقية بين وجهتي النظر الآتية الذكر، فرأى أن وجهة النظر الأولى مناسبة لطلاب الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، في حين يؤجل تعليم القواعد النحوية بالطريقة المقصودة أو "القاصدة" إلى الحلقات التعليمية اللاحقة (جابر، ١٩٩١؛ سملك، ١٩٩٨).

وعلى هذا الأساس، استقر الرأي الغالب على تعليم القواعد التي أطلق عليها مصطلح "الأنماط اللغوية" ، بالطريقة العرضية في الحلقة الأولى من التعليم الأساسي. ويقصد بهذه الطريقة أن تدرس مسائل النحو والقواعد عرضاً من خلال دروس القراءة، والمحفوظات، والتعبير، والنصوص، وليس في حرص خاصة بها(سمك، ١٩٩٨) .

أما تعليم القواعد بالطريقة المنظمة "المقصودة" أو "القاصدة" فيؤجل إلى بداية الحلقة الثانية التي تبدأ من الصف الخامس (جابر، ١٩٩١). وهي سن العاشرة من العمر التي أكد المربون أنها الوقت المناسب لتعلم القواعد اللغوية ، إذ يكون الطلاب قد بلغوا مرحلة من النضج العقلي والمعرفي تجعلهم قادرين على التعاطي مع القواعد النحوية، من حيث تعلمها ، وفهمها، واستخدامها( سمك، ١٩٩٨) ، شرط أن تكون هذه القواعد التي يتعلمونها قادرة على تحقيق الوظيفة النحوية المنشودة في الكلام والكتابة (جابر ، ١٩٩١) .

- وتقوم وجهة النظر التي تؤيد تعليم "الأنماط اللغوية" في الحلقة الأولى، مثلما وردت لدى جابر(١٩٩١)، و(سمك، ١٩٩٨) على الاعتبارات الآتية:
- يذهب الطالب إلى المدرسة وهو يستعمل اللهجة العامية الدارجة.
  - يذهب الطالب إلى المدرسة وهو يمتلك عادات لغوية فيها الكثير من الفساد اكتسبها من بيته (المنزل) ، ومن البيئة المحيطة به (الشارع).
  - إن درجة النضج العقلي والمعرفي لدى الطالب عندما يذهب إلى المدرسة لا تساعدة على القيام بعمليات التحليل والتعليق والربط والاستنتاج، ويعجز عن إدراك المفاهيم النحوية.
  - إن القواعد غالباً ما توصف بالجفاف وعدم التشويق .

وقد أخذ المعنيون بوضع مناهج اللغة العربية في وزارة التربية والتعليم في الأردن بهذا المبدأ الذي أقره المحدثون من علماء التربية، فقصروا منهاج القواعد على موضوعات النحو الوظيفي، وجردوه من المسائل النحوية التي لا تعود بالفائدة على الطلاب ، وتدرجوا في تعليم قواعد اللغة تدريجاً يتافق مع نمو الطالب العقلي والمعرفي. فيبدأ بتعلم الأنماط اللغوية في الحلقة الأولى، إذ تعرض للطالب بصورة تلقائية غير مقصودة لذاتها، بل يقرأها فيما يقرأ من جمل القراءة، فيخزن بذلك الصور اللغوية في ذهنه، حتى إذا تعرض لها تعرضاً مقصوداً في الحلقات اللاحقة، كان مهياً لفهم ما يقصد بها (الفريق الوطني، ١٩٩٠).

وهكذا أجمل تدريس القواعد النحوية النظرية والعملية إلى بداية الحلقة الثانية، عندما يصبح الطلاب قادرين على التجريد والتحليل ، وفهم المصطلحات النحوية.

### تعليم الأنماط اللغوية:

ينتسب تعليم الأنماط اللغوية، إلى عدد من الخطوات، وقد ذكر الفريق الوطني (١٩٩٠) هذه الخطوات كما يأتي:

- ١ - يطبق المعلم النمط اللغوي المراد تعليمه من خلال مروره في إحدى فقرات الدرس الذي يقرؤه الطلاب، ويكرر هذا مرات متالية حتى تألف آذانهم هذا الأسلوب.
- ٢ - يردد الطلاب هذا النمط اللغوي بعد المعلم، وتحت إشرافه.

- ٣- يوجه المعلم أنظار الطلاب إلى النمط اللغوي المقصود بطريقة غير مباشرة مع التركيز عليه.
  - ٤- يكتب الطلاب هذا النمط في دفاترهم، حتى تثبت صورته القرائية والكتابية في نفوسهم، وملاحظة المعلم ما يكتبون.
  - ٥- يطلب المعلم إلى طلابه كتابة أمثلة، وأنماط على غرار النمط الذي قرؤوه، أو كتبوه في دفاترهم ، وبلغتهم الخاصة (١٢٠).
- إن هناك فرصةً أخرى للتدريب على الاستعمال اللغوي للأنمط اللغوية، إذ يمكن تعليم الأنماط اللغوية أيضاً بالطريقة التحاورية، وطريقة التدريب الشفوي الجمعي بالبطاقات.

إن تعليم الأنماط اللغوية في هذه المرحلة لها أهمية خاصة بالنسبة للمتعلم، إن إذ تعمل على تهيئتهم لتعلم القواعد النحوية في المستقبل، وتدريبهم على استعمال التراكيب والأنمط اللغوية السليمة في التعبير الشفوي ، ومساعدتهم على صياغة جمل وعبارات مفيدة، وتنظيم الأفكار. وتمكنهم أيضاً من استخدام المفردات اللغوية بأقسامها المختلفة- الاسم والفعل والحرف - استخداماً سليماً من حيث صحة المعنى ، وسلامة النطق، وتنمو لديهم القدرة على استخدام بعض أساليب التعبير الشائعة مثل: النفي ، والتعجب، وما إلى ذلك. وبالتالي تساعد المتعلمين على ضبط الكلام، وصحة النطق ، وصولاً إلى صحة الأداء اللغوي.

إن تعليم القواعد النحوية مشكلة معروفة لها جذور في الماضي ، وامتداد إلى العصر الحاضر، وقد جرت محاولات عديدة لتسهيل تدريس القواعد النحوية، وأن يقتصر التعليم على المادة النحوية التي يستعملها الطلبة في حياتهم (خاطر،

(١٩٨٦). ومع ذلك فإن مشكلة ضعف الطلاب في الاستخدام السليم لهذه الأنماط اللغوية لم تعالج معالجة جلدية، وبخاصة استخدامها في المحادثة والكتابة (عصر، ١٩٩٧).

إن من أحد جوانب هذه المشكلة يتمثل في طرائق التدريس المتّبعة في تعليم الأنماط اللغوية والقواعد النحوية (خاطر، ١٩٨٦). وكثيراً ما تكون طريقة التدريس هي المسؤولة عن هذا الضعف. ففي معظم حالات نفور الطلاب من القواعد يكون السبب عدم مهارة المعلم في اتباع الطريقة الناجحة لتوصيل تلك القواعد إلى أذهانهم (أبو مغلي، ١٩٩٧).

ومن هنا جاءت الحاجة إلى إجراء دراسة علمية لعلاج هذه المشكلة، ويسير التدريب اللغوي، والتجوء إلى الأساليب المشوقة ومن بينها الألعاب اللغوية (إبراهيم، ١٩٧٢؛ عصر، ١٩٩٧). Language Games

وقد أخذ بعين الاعتبار في اختيار الألعاب اللغوية لهذا البرنامج خصائص اللعبة الجيدة، من حيث ملائمتها لمستوى اللاعبين، وإشراكها لأكبر عدد من الدارسين، ومعالجتها لأكثر من مهارة لغوية، واتصالها بموضوع الدرس، وسهولة إجرائها، وإذكائها لروح المنافسة الشريفة بين الطلاب، وجلبها للمتعة والمرح والسرور (عبد العزيز، ١٩٨٣).

وتتألف الألعاب الإحدى عشرة من لعبة تحويل الجملة الخبرية إلى نفي، ولعبة بناء الجملة، ولعبة ابحث عن التكملة، ولعبة إعادة بناء الجمل، ولعبة المربعات، ولعبة الصندوق وتحديد المكان، ولعبة الحروف والكلمات، ولعبة ضع زميلك في المكان المناسب، ولعبة ابحث عن حاليك، ولعبة الحروف والكلمات، ولعبة الكلمات المتقطعة.

## **دروس في تدريس الانماط اللغوية بالألعاب**

**الدرس الأول: (النمط اللغوي (لا) النافية).**

**الزمن: حصة دراسية.**

**الأهداف:**

يهدف تدريس (لا) النافية إلى ما يأتي:

١. أن يميز الطالب النهي عن غيره.
٢. أن يقرأ الطالب الجمل بنبرة النهي.
٣. أن يسكن الطالب الفعل المضارع بعدها.

**الوسائل التعليمية:** السبورة، والطباسير، والأقلام، والكتاب المدرسي المقرر.  
وتستخدم هذه الوسائل في إجراء لعبة (تحويل الجملة الخبرية إلى نهي).

**الأساليب والأنشطة والإجراءات وتشمل:**

**التمهيد:** يُخرج المعلم أحد الطلاب أمام زملائه، ويوجه إليه الأوامر الآتية:

- ٤ - لا تفتح بابَ الصفي.
  - ٥ - لا تجلسْ على الكرسي.
  - ٦ - لا تلعبْ بالكرة.
- كتابة عنوان الدرس على السبورة.

## **الشرح:**

- يكتب المعلم جمل التدريب على السبورة كما جاءت في الكتاب ، ويلون الحرف الأخير من كل فعل مضارع مجزوم ، ويضع سكوناً عليه.
- يقرأ المعلم الجمل قراءة معبرة مظهراً نبرة النهي ، ويقف لحظة على الحرف الساكن (لا تعبد... إلّا الله) ، ثم يكلف عدداً من الطلاب تقليده فرادي، ثم يقرأ كل جملة، ويردد الطلاب بعده.
- يناقش الطلاب في الأشياء التي تجمع بين الكلمات التي لوّن آخرها، ويكون آخرها ساكناً ومبوقة بكلمة "لا" التي تدل على أننا نطلب إلى المخاطب الامتناع عن عمل معين.

## **التدريب الثاني:**

- يكتب المعلم الجمل على السبورة كما وردت في الكتاب.
- يكلف طالباً وضع السكون على الحرف الملون(الراء) في الجملة الأولى، وقراءتها بنبرة النهي كما في التدريب السابق.
- يقرأ الجملة عدد من الطلاب بالطريقة نفسها.
- يفعل الشيء نفسه مع الجمل الأخرى.
- يناقش الطلاب في الأشياء المشتركة بين الكلمات التي لوّن آخرها كما في التدريب السابق.
- يكلف الطلاب نقل التدريب إلى كتبهم ، ويتصفح الإجابات ليعالج الأخطاء المتكررة إن وجدت.
- يطلب إلى الطلاب الإتيان بأمثلة من عندهم وكتابتها على السبورة.
- تقديم لعبة (تحويل الجملة الخبرية إلى نهي):

## **اللعبة الأولى: تحويل أجملت الخبرية إلى نهي**

### **أهداف اللعبة:**

- أن يستعمل الطالب " لا" الناهية بشكل صحيح.
- أن يقرأ الطالب الجمل بنبرة النهي.
- أن يسكن الفعل المضارع (الصحيح غير المعتل الآخر) بعد " لا" الناهية.

**الأدوات المستخدمة:** السبورة ، والطباشير ، والأقلام ذات الألوان المتعددة، وجموعة من البطاقات مكتوب عليها جمل مختلفة.

**عدد المشاركين:** جميع طلاب الصف مقسمين على شكل مجموعات.

**وقتها ومكانها:** ١٥ دقيقة - غرفة الصف.

**شروط الفوز:** الإجابة عن جميع الأسئلة المطروحة.

### **طريقة اللعب:**

- يقسم المعلم الطلاب إلى عدد من المجموعات .
- يوزع المعلم البطاقات على المجموعات، فالمجموعة الأولى: تأخذ بطاقة الجمل الخبرية " ، والمجموعة الثانية: تأخذ بطاقة الجمل المسبوقة بحرف النهي " لا" .
- يطلب المعلم من الطالب في المجموعة الأولى قراءة البطاقة التي يحملها، ثم يطلب من الطالب في المجموعة الثانية قراءة الجملة التي يحملها..... وهكذا
- مثال: المجموعة الأولى:

اللاعب الأول يقرأ البطاقة الأولى:

أكثُرُ مِنَ الضَّحْكِ

المجموعة الثانية: اللاعب الأول يقرأ البطاقة الأولى:

لَا أكثُرُ مِنَ الضَّحْكِ

- يعزز المعلم أداء الطلاب في المجموعتين .... وهكذا.

- يعيد المعلم الإجراءات نفسها مع مجموعة أخرى ..... وهكذا.

**الأمثلة التي تستخدم في هذه اللعبة:**

جمل المجموعة الأولى (جمل عادمة):

- ... تشرب شاياً ساخناً.

- ... تلبس ملابس ضيقة.

- ... تتلف أثاث المنزل.

- ... تلعب في الشارع.

- ... تلوث يديك بالدهان.

**جمل المجموعة الثانية مسبوقة بـ *يعرف النهي* (لا):**

- لا تشرب شاياً ساخناً.

- لا تلبس ملابس ضيقة.

- لا تتلف أثاث المنزل.

- لا تلعب في الشارع.

- لا تلوث يديك بالدهان.

**التقويم:**

**السؤال الأول:**

ضع السكون على آخر الفعل المضارع الذي يلي حرف النهي (لا) فيما يأتي، ثم اقرأ:

١. لا تأكل وانت شبعان.
٢. لا تكثر من المزاح.
٣. لا تشرب ماء بارداً.
٤. لا تتلف أثاث المدرسة.

**الدرس الثاني: (النحو اللغوی: ظرف المكان (أمام، وراء)).**

**الزمن: حصة دراسية.**

**الأهداف:**

- ١ - أن يميز الطالب معنى أمام عن معنى وراء.
- ٢ - أن يستعمل الطالب ظرف المكان (أمام، وراء) استعمالاً صحيحاً.

**الوسائل التعليمية:** الطباشير، والكتاب المدرسي المقرر، والأقلام، والسبورة.

وتستخدم هذه الوسائل في لعبه (الصندوق وتحديد المكان).

**الأساليب والأنشطة والإجراءات، وتشمل:**

**التمهيد:** يطرح المعلم على الطلاب السؤال الآتي:

- أين يقف المعلم؟
- أين يقف زميلكم خالد؟
- كتابة عنوان الدرس على السبورة.

## **الشرح:**

- يكتب المعلم الجملتين الواردتين في الكتاب على السبورة بخطٍ واضح.
- يكلف الطلاب النظر إلى الصورة، ثم يسأل:
  - أين تقف الحافلة؟
  - أين تقف الدراجة؟
- يكلف المعلم عدداً من الطلاب كتابة الإجابات على السبورة.
- يكلف عدداً آخر قراءة الجمل.
- يدرب الطلاب على استخدام (أمام، وراء) من خلال أمثلة صافية، كأن يطلب إلى طالبين أن يقف أحدهما أمام الآخر ، ويسأل:
  - الجواب: يقف حازم أمام أحد.
  - الجواب : يقف أحد وراء حازم.
- يكلف الطلاب نقل الإجابات إلى دفاترهم بعد مسح السبورة.
- يتوجول المعلم بين الطلاب ويرشدهم ، ويصحح الأخطاء المتكررة إن وجدت.
- تقديم لعبة (الصندوق وتحديد المكان):

## **اللعبة الثانية: الصندوق وتحديد المكان**

**هدف اللعبة:**

- أن يميز الطالب معنى أمام عن معنى وراء.

- أن يستعمل الطالب ظرف المكان (أمام، وراء) استعمالاً صحيحاً.

**الأدوات المستخدمة:** صندوق توضع فيه أرقام البطاقات ، مجموعة من البطاقات مكتوب عليها جمل خبرية.

**عدد اللاعبين:** لاعبان أو فريقان.

**وقتها ومكانتها:** ١٥ دقيقة - غرفة الصف.

**طريقة اللعب:**

- يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعات، (المجموعة مكونة من أربعة لاعبين).

- تخرج المجموعتان أمام الطلاب ويطلب من أحد اللاعبين من المجموعة الأولى اخذ ورقة من الصندوق الذي أمامه ، ثم يعطي المعلم البطاقة التي تحمل الرقم نفسه ، ويحدد الطالب مكانه من خلالها.

- بعد أن يحدد الطالب مكانه، يرفع بطاقة ويقرأ الجملة المدونة عليها بحيث يتطابق مكانه مع مضمون البطاقة.

- يؤدي طالب آخر من المجموعة الثانية الإجراءات نفسها التي أداها اللاعب من المجموعة الأولى، وتستمر اللعبة حتى تنتهي أرقام البطاقات في الصندوق، بحيث يكون عدد البطاقات مساوياً لعدد لاعبي المجموعتين.

- المجموعة الفائزة هي التي تجنب عن جميع الأسئلة بشكل صحيح.

**مثال:**

- يسحب لاعب من المجموعة الأولى رقم البطاقة من الصندوق ، ويعطى البطاقة التي تحمل ذلك الرقم ، ونفترض انه كان مكتوبًا عليها الجملة الآتية:

**أنا أقفُ أمامَ الصفي.**

يطبق اللاعب ما ورد بالبطاقة، إذ يقف أمام الصفي، وبعدها يرفع البطاقة إلى أعلى، ويقرأ ما جاء فيها بصوت مسموع.  
**الأمثلة التي تستخدم في هذه اللعبة:**

**أنا أقفُ أمامَ الصفي.**

**أنا أقفُ أمامَ زميلاً.**

**أنا أقفُ أمامَ الكرسي.**

**أنا أقفُ أمامَ الطالب.**

**أنا أقفُ أمامَ الطاولة.**

**أنا أقفُ وراءَ الباب.**

**أنا أقفُ وراءَ الكرسي.**

**أنا أقفُ وراءَ الطاولة.**

- التقويم:

السؤال الأول: ضئع كلمة (أمام) أو (وراء) في الفراغ المناسب:

- ١- وقفتُ ..... المرأة.
- ٢- اختفى الولد ..... الشجرة.
- ٣- يخطبُ الوعظُ ..... المصلين.
- ٤- يشرحُ المعلمُ درسَه ..... الطلاب.
- ٥- تتشي الشاةُ الضعيفةُ ..... القطيع.

### **الدرس الثالث: (حروف الجر: عن، في، على).**

**الزمن:** حصة دراسية.

#### **الأهداف:**

- أن يستعمل الطالب حروف الجر (عن، في ، على) في جمل مفيدة.
- أن يستعمل الطالب حروف الجر(عن، في، على ) استعمالاً صحيحاً.

**الوسائل التعليمية:** السبورة، والطباشير، والأقلام، وجموعة من الأوراق ، والكتاب المدرسي المقرر. وتستخدم هذه الوسائل في إجراء لعبة(الحروف والكلمات).

#### **الأساليب والأنشطة والإجراءات وتشمل:**

**التمهيد:** يطرح المعلم على الطلاب الأسئلة الآتية:  
أين تجلسُ يا علي؟  
أين وضعتَ القلم؟  
من أين أخذتَ الكتابَ؟

- تدون الأجوبة على السبورة مع الإشارة إلى الحروف الواردة فيها(على، في، عن).

- كتابة عنوان الدرس على السبورة.

#### **الشرح:**

- يكتب المعلم الحروف(عن، في ، على ) على بطاقة بأحرف ملونة، كل حرف بلون خاص.
- يكلف المعلم عدداً من الطلاب بقراءتها.
- يكتب جمل التدريب على السبورة بخط واضح ، ويطلب إلى الطلاب تأملها.

- يكلف المعلم طالباً ملء الفراغ في الجملة الأولى بالحرف المناسب، ويطلب إلى طالب آخر قراءة الجملة.
- يفعل الشيء نفسه مع الجمل المتبقية، ويقرأ الجمل عدد من الطلاب، ثم يمسح المعلم السبورة.
- يكلف المعلم الطلاب حل التدريب في كتبهم، ويطالع عدداً من الإجابات في دفاتر الطلاب ليصحح الأخطاء المتكررة إن وجدت.
- يكلف عدداً من الطلاب أن يأتوا بأمثلة من إنشائهم يستخدمون فيها الحروف نفسها في جمل مفيدة ويدوّنها على السبورة ليقرؤوها.
- يكلف الطلاب استخراج تلك الحروف من النص، ووضع دائرة بقلم الرصاص حولها.
- يقدم المعلم للطلاب لعبة (الحروف والكلمات):

### اللعبة الثالثة: أحرف الكلمات

**أهداف اللعبة:**

- أن يستعمل الطالب حروف الجر (عن، في، على) استعمالاً صحيحاً.
- أن يستعمل الطالب حروف الجر (عن، في، على) في جمل مفيدة.

**الأدوات المستخدمة:** مجموعة من الأوراق بعدد الفريق تحتوي كل بطاقة على مجموعة من الأسئلة ، أقلام الرصاص. السبورة ، الطباشير .

**عدد اللاعبين:** لاعبان أو فريقان.

وقتها ومكانها ١٥ دقيقة - غرفة الصف.

### طريقة اللعب:

- يقسم المعلم الطلاب إلى عدد من المجموعات ، كل مجموعة تحتوي على طالبين.
- يوزع المعلم أوراق الأسئلة على المجموعات المختلفة.
- يعطي المعلم مثلاً يوضح فيه هذه اللعبة ، وذلك بكتابة كلمات على السبورة، وحل المثال حتى يفهم الطلاب طريقة اللعبة .
- مثال: البطاقة الأولى:

١- سالم ، أحمد ، محمد ، رائد

الحرف الأولي من كل كلمة: س + ا + م + ر = سامر

٢- فؤاد ، يونس

الحرف الأولي من كل كلمة: ف + ي = في

٣- البنت ، ليلي ، حنان ، دعاء ، يمنى ، قدرية ، هيا

الحرف الأولي من كل كلمة: ا + ل + ح + د + ي + ق + ه = الحديقة

تأليف الجملة يكون من: الكلمة الأولى + الكلمة الثانية+ الكلمة الثالثة

فتكون على النحو الآتي: سامر في الحديقة.

- يتطلب المعلم من كل مجموعة أن تزولف جملة تامة من الأسئلة الموزعة عليهم،

وعند إتمام العمل يقوم طالبٌ من المجموعة بقراءة الجملة الجديدة التي شكلت.

- يكون الفريق الفائز هو الذي يحيب عن جميع الأسئلة أولاً .

**الأمثلة التي تستخدم في هذه اللعبة:**

**الجملة الأولى: ابتعد عن النار.**

١ - التلفاز + باخرة + تكسي + عربه + دراجة =

٢ - عمر + عمر =

٣ - البتت + ليلي + ناديا + السماء + رباب =

**الجملة الثانية: الكتاب على الرف.**

١ - الموز + ليمون + كلمتينا + توت + الخوخ + بندورة =

٢ - عنب + ليمون + التفاح =

٣ - الفاكهة + ليمون + رمان + فراولة =

**الجملة الثالثة: قفز القط عن السور.**

-١ - قبل + فترة + زمن =

-٢ - البلدة + لينة + قرية + طابق =

-٣ - عمان + نابلس =

-٤ - الفت + مليء + سمر + وردة + رانيا =

**الجملة الرابعة: يوقدُ المصباح في الليل.**

-١ - يوسف + وسيم + قاسم + دريد =

-٢ - الرجل + ليدي + محمد + صالح + باسل + الشجاع + حامد =

-٣ - فارس + يامن =

-٤ - الحروف + ليس + لعل + يقول + لم =

### **الجملة الخامسة: وضعتُ القلمَ في الحقيقةِ.**

- ١ وهج + ضياء + عتمة + تنور =
- ٢ الإشعاع + لمع + قمر + ليل + منارة =
- ٣ فضاء + يشع =
- ٤ السماء + ليلة + حول + قمر + يوم + بدر + هلال =

### **الجملة السادسة: وزعت الشهادات على الناجعين.**

- ١ ورد + زبقة + عطر + ثغر =
- ٢ الزيتون + ليمون + شمام + هواء + التفاح + دراق + البطيخ + تين =
- ٣ عناب + ليمون + الفواكه =
- ٤ العنب + ليمون + نرجس + الخيار + جزر + حناء + ياسمين + نبات =

### **التقويم:**

**السؤال الأول: ضع حروف الجر (عن، في، على) في الفراغ المناسب:**

١- وضعتُ الكتابَ ..... الحقيقةِ.

٢- يقطفُ الفلاحُ الثمارَ ..... الشجرةِ.

٣- غضبَ المعلمُ ..... الطالبِ الكسولِ.

٤- ترقدُ الدجاجةُ ..... البيضِ.

٥- توقفُ المصايدِ ..... الليلِ.

٦- عفا المعلمُ ..... الطالبِ المسيِّ.

## **الدرس الرابع: ( ظروف الزمان : قبل ، بعد ) .**

**الزمن: حصة دراسية.**

### **الأهداف:**

- أن يستعمل الطالب ظرف في الزمان ( قبل ، بعد ) استعمالاً صحيحاً .
- أن يستعمل الطالب ظرف في الزمان ( قبل ، بعد ) في جمل مفيدة .

**الوسائل التعليمية:** السبورة ، والطباشير ، والأقلام ، والبطاقات ، والكتاب المدرسي المقرر . و تستخدمن هذه الوسائل في لعبة ( بناء الجملة ) .

### **الأساليب والأنشطة والإجراءات وتشمل :**

**التمهيد:** يناقش المعلم مع الطلاب مفهومي ( قبل و بعد ) ، ويتحقق من أن الطلاب يميزون جيداً بينهما ، فيسأل أسئلة ، مثل :

هل يقع الجرس ثم ندخل إلى الصف أم العكس ؟

الجواب : نحن ندخل الصف بعد أن يقع الجرس .

هل نكتب أولاً ثم نمسك بالقلم أم العكس ؟

الجواب : نحن نمسك بالقلم قبل أن نكتب .

### **الشرح :**

- يكتب المعلم جمل التدريب على السبورة .
- يكتب المعلم كلمتي ( قبل ، بعد ) فوق الجمل ، الأولى باللون الأحمر ، والثانية باللون الأزرق . أو يكون قد كتبها على وجهين مختلفين من بطاقة واحدة .

- يكلف الطلاب بحل التدريب باختيار أحدهم، ليكتب الظرف المناسب في فراغ الجملة الأولى باللون الأزرق (بعد). وهكذا إلى أن ينهي حل التدريب، (لاحظ أن (قبل) تكتب بالأحمر، وأن (بعد) تكتب بالأزرق).
- يقرأ عدد من الطلاب جمل التدريب بعد حلها.
- بعد مسح السبورة يكلف المعلم الطلاب بحل التدريب في كتبهم.
- تقدم لعبة (بناء الجملة):

### اللعبة الرابعة : بناء الجملة

**هدف اللعبة:**

-أن يستعمل الطالب ظرفي الزمان (قبل، وبعد) استعمالاً صحيحاً.  
**الأدوات المستخدمة:** -اللوح ، مجموعة من البطاقات تحتوي كل بطاقة على كلمة واحدة تشكل مع باقي البطاقات مجتمعة جملة تامة المعنى. أقلام ذات ألوان متعددة.

**وقتها ومكانها:** ١٥ دقيقة - غرفة الصف

**عدد اللاعبين:** جميع طلاب الصف على شكل مجموعات.

**طريقة اللعب:**

- يوزع المعلم مجموعة من الكلمات المعاشرة على بطاقات على الطلاب، ويطلب أن يعيد كل واحد منهم ترتيب هذه الكلمات، بحيث تشكل

جملًا مفيدة. ويقرأ طلاب آخرون الجمل الجديدة التي شكلها زملاؤهم ضمن المجموعة الواحدة.

- مثال: توزع البطاقات الأربع الآتية:

|        |
|--------|
| يلعبُ  |
| العصير |
| خالدٌ  |
| بعدَ   |

- الجواب: تكون الجملة الجديدة من البطاقات السابقة على الشكل الآتي:

|        |      |       |       |
|--------|------|-------|-------|
| العصير | بعدَ | خالدٌ | يلعبُ |
|--------|------|-------|-------|

- تجمع الإجابات الصحيحة لكل فريق.

يكون الفريق الفائز هو الفريق الذي يجد الحل أولاً.

الأمثلة التي تستخدم في هذه اللعبة:

وهي عبارة عن (كلمات مبعثرة تمثل جملًا تامة في بطاقات):

- الجملة الأولى:

|        |       |      |        |         |
|--------|-------|------|--------|---------|
| تناولَ | أحمدٌ | بعدَ | الطعام | الفاكهة |
|--------|-------|------|--------|---------|

- الجملة الثانية:

|      |      |       |        |
|------|------|-------|--------|
| بعدَ | ينمو | المطر | الزرعُ |
|------|------|-------|--------|

- الجملة الثالثة:

|      |        |     |        |
|------|--------|-----|--------|
| أصلي | الوضوء | بعد | العصير |
|------|--------|-----|--------|

- الجملة الرابعة:

|        |      |        |     |
|--------|------|--------|-----|
| التوصي | أشغل | أسنانى | قبل |
|--------|------|--------|-----|

- الجملة الخامسة:

|        |       |     |      |
|--------|-------|-----|------|
| اللعبة | دروسي | قبل | اقرأ |
|--------|-------|-----|------|

- الجملة السادسة:

|      |     |      |        |       |
|------|-----|------|--------|-------|
| دخول | قبل | يرفع | الصفرا | العلم |
|------|-----|------|--------|-------|

- التقويم:

- السؤال الأول: ضع الكلمة (قبل) أو (بعد) في الفراغ المناسب فيما يأتي:

- ١- أصلي الظهر ..... الوضوء.
- ٢- ينمو الزرع ..... المطر.
- ٣- أنظف أسنانى ..... النوم.
- ٤- ندخل الصفا ..... قرع الجرس.
- ٥- يرفع العلم ..... الدوام المدرسي.
- ٦- يغسل الطالب يديه ..... تناول الطعام.

## **الدرس الخامس: ((أن) الناصبة للفعل المضارع).**

**الزمن: حصة دراسية.**

**الأهداف:**

- أن يستعمل الطالب (أن) الناصبة للفعل المضارع استعمالاً صحيحاً.
- أن يستعمل الطالب (أن) الناصبة للفعل المضارع في جمل مفيدة.

**الوسائل التعليمية:** السبورة، والطباشير ملسونة، والكتاب المدرسي المقرر. وتستخدم هذه الوسائل في لعبة (ابحث عن التكملة).

**الأساليب والأنشطة والإجراءات وتشمل:**

**التمهيد:** يطرح المعلم على الطلاب السؤال الآتي:

ماذا تحبُّ أن تتعلم في المستقبل؟

- يسجل جواب أحد الطلاب على السبورة ، ولتكن : أريد أن أصبح طياراً. ويضع خطأً تحت أن، وخطين تحت الفعل الذي يليها.
- كتابة عنوان الدرس على السبورة.

**الشرح:**

- يكتب المعلم جمل التدريب الواردة في الكتاب على السبورة، ويلون الحرف الأخير من كل فعل مضارع منصوب، ويضع فتحة عليه.
- يكلف المعلم أحد الطلاب بقراءة الجملة الأولى ( ملاحظاً حركة آخر الكلمة بعد "أن" باستمرار).
- يفعل مثل ذلك في سائر جمل التدريب.

- يكلف عدداً من الطلاب بقراءة هذه الجمل، ويتحقق من تحريك آخر الكلمة بالفتحة.
- يناقش الطلاب في الأفعال التي لون آخرها، والتي تكون مفتوحة دائماً، لأنها مسبوقة بـ (أن) التي تنصب الفعل المضارع.
- يوضح المعلم للطلاب مطلوب التدريب الثاني.
- يطلب إليهم حل التدريب في كتبهم.
- يكلف المعلم طالباً لقراءة الجملة الأولى، ويلاحظ حركة الفعل بعد(أن) ، ويفعل مثل ذلك في جمل التدريب الأخرى.
- يكلف عدداً من الطلاب بقراءة جمل التدريب.
- يطلب إليهم أن يكتب كل منهم جملة، مستخدماً(أن) استخداماً صحيحاً.
- تقدم لعبة (ابحث عن التكملة):

### اللعبة الخامسة: ابحث عن التكملة.

**هدف اللعبة:**

- أن يستعمل الطالب (أن) استعملاً صحيحاً.
- أن يضع الفتحة على الفعل المضارع بعدها.

**عدد اللاعبين:** لاعبان أو فريقان.

**وقتها ومكانتها:** ١٥ دقيقة - غرفة الصف.

**شروط الفوز:** الإجابة عن جميع الأسئلة بشكل صحيح.

### **طريقة اللعب:**

- يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعات.
- يوزع المعلم على المجموعة الأولى بطاقات الجمل غير التامة، وعلى المجموعة الأخرى بطاقات التكملة.
- يطلب إلى الطلاب الذين يحملون بطاقات الجمل غير التامة أن يبحث كل منهم عن البطاقة التي يرى أنها تكمل الجملة.
- يتحرك الطالب الذي يحمل بطاقة الجملة غير التامة إلى الطالب الذي يحمل بطاقة تكملة الجملة المناسبة، فتشكل لديهما جملة تامة يعرضانها أمام الطلاب.

**مثال: اللاعب الأول : من - المجموعة الأولى - يحمل بطاقة الجمل غير التامة:**

يؤلمني أن.....

**اللاعب الثاني: من - المجموعة الثانية - يحمل بطاقة تكملة الجملة:**

تعذب الحيوان.

يتحرك اللاعب الأول الذي يحمل بطاقة(يؤلمني أن...) ، ويختار بطاقة تكملة الجملة المناسبة (تعذب الحيوان) من اللاعب الثاني ، فتشكل لديه الجملة التامة:

يؤلمني أن تعذب الحيوان.

- تكون المجموعة الفائزة هي التي تحيب عن جميع الأسئلة بشكل صحيح.

- الأمثلة التي تستخدم في هذه اللعبة:

- المجموعة الأولى (تحمل بطاقات الجمل غير التامة)، مثل:

أحب أن.....

يفرحي أن.....

أريد أن.....

أرجو أن.....

أستطيع أن.....

يمكن أن.....

- المجموعة الثانية تحمل (بطاقات تكملة الجملة)، وهي:

أسافر إلى البراء

تزور بيتنا.

أحسن السباحة.

يعتدل الجو.

أحل واجباتي المدرسية.

طالع القصص في المكتبة.

- التقويم:

السؤال الأول: ضع في المكان الخالي أحد الحرفين (أن) و (كَيْ)، وأشكال آخر المضارع بعدهما:

الأفعال

تعذب

يعبر

أسافر

يجلس

يسير

الجملة

١- أحب أن ..... .

٢- يسرني أن ..... .

٣- يُؤلمي أن ..... .

٤- لا يستطيع الأعمى أن ..... في الشارع.

٥- لا يجوز للإنسان أن ..... في الطرقات.

## **الدرس السادس: (أسماء الإشارة : هذه، هاتان، أولئك).**

**الزمن: حصة دراسية.**

### **الأهداف:**

- أن يستعمل الطالب أسماء الإشارة (هذه، هاتان، أولئك) استعمالاً سليماً.
- أن يستعمل الطالب أسماء الإشارة (هذه، هاتان، أولئك) في جمل مفيدة.

**الوسائل التعليمية:** السبورة، والطباشير، والكتاب المدرسي المقرر، وحجر الترد، وبطاقة الأجوبة الصحيحة. وتستخدم هذه الوسائل في لعبة (المربعات).

### **الأساليب والأنشطة والإجراءات وتشمل:**

**التمهيد:** يهد المعلم للتدريب بأن يمسك بإحدى يديه مسطرة ، ويمسك باليد الأخرى مسطرتين، ويقول: هذه مسطرة، هاتان مسطرتان، ثم يمسك بإحدى يديه ورقة، وفي اليد الأخرى ورقتين فيقول: هذه ورقة ، ويطلب إليهم أن يكملوا. ويشير المعلم إلى عدد من الطلاب في ركن الصف ويسأله: من أولئك؟ أولئك طلاب. ويكرر ذلك مستخدماً أشياء أخرى.

### **الشرح:**

- يكتب المعلم على السبورة: (هذه ، هاتان) بخط عميـز (أو يكتـبهـما على وجهـين مختلفـين لبطـاقـة واحدـة).
- يكتب كذلك الجمل مرتبة كما وردت في الكتاب.
- يكلف المعلم طالباً بقراءة ( هذه، هاتان) ويكلف طالباً آخر بقراءة المثال المحلول.
- يعطي المعلم الطلاب وقتاً قصيراً لحل التدريب في كتبهم.

- يكلف طالباً بقراءة الجملة الأولى ، ويكلف طالباً آخر ملء الفراغ بإحدى الكلمتين.
- يشير المعلم بإصبع واحدة عند استعمال "هذه" ، وبالسبابة والشاهد عند استعمال "هاتان".
- يكلف طالباً ثالثاً بقراءة الجملة بعد اكتمالها.
- يفعل المعلم الشيء نفسه مع سائر الجمل.
- يصحح ما يقع فيه الطلاب من أخطاء بجمل التدريب قياساً على الجمل المكتوبة على السبورة.
- تقديم لعبة (المربعات):

### **اللعبة السادسة : اطربعاته وأجمل غير التامة**

- هدف اللعبة:** - أن يستعمل الطالب أسماء الإشارة استعملاً سليماً.  
- أن يستعمل الطالب أسماء الإشارة في جمل مفيدة.
- الأدوات المستخدمة:** عدد من اللوحات مرسوم عليها مربعات تحتوي على مربعات ( $5 \times 7$ ) ، وفي داخلها توجد (١٠) جمل غير تامة، حجارة نرد، بطاقة للأجوبة الصحيحة.
- عدد اللاعبين:** لاعبان أو فريقان.
- وقتها وملتها:** ٢٠ دقيقة – غرفة الصف

## طريقة اللعب:

- يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعات ، تضم كل مجموعة خمسة طلاب، أربعة لاعبين وحكم.
- يوزع المعلم لوحة المربعات وحجر الترد إلى المجموعات ، وورقة الإجابة إلى حكم المجموعة.
- يشرح المعلم للطلاب طريقة اللعب : بأنها تبدأ من البداية من الرقم (١) ، حتى النهاية عند الرقم (٣٥).
- يلقي كل لاعب حجر الترد ، ومن يحصل على أكبر رقم يبدأ اللعب . ويليه صاحب الرقم التالي ..... وهكذا.
- يبدأ اللاعب الأول بالرمي ويحرك أزراره على المربعات الموجودة بالعدد الذي يبيئه حجر الترد.
- إذا وصل في تحركه إلى مربع به (جملة غير تامة) ، فعليه الإجابة عنها من خلال ذكر اسم الإشارة المناسب في الفراغ الموجود في بداية الجملة. فإذا كان جوابه صحيحًا تقدم خطوتين إلى الإمام ، وإذا كان جوابه غير صحيح تراجع خطوتين إلى الوراء.
- يرمي اللاعب الثاني حجر الترد، ويكرر ما فعله اللاعب الأول ..... وهكذا.
- يستمر اللعب صعوداً وهبوطاً بين اللاعبين. واللاعب الذي يصل إلى النهاية عند الرقم (٣٥) يكون هو الفائز الأول.
- يجب أن يصل اللاعب إلى رقم (٣٥) تماماً كي يكسب المباراة. فإذا وصل إلى عدد أكبر فإنه يظل في مكانه حتى يحصل على العدد المطلوب تماماً. فمثلاً إذا كان اللاعب عند الرقم (٣٣) فيجب أن يحصل على (٢) حتى يصل إلى (

٣٥). أما إذا حصل على ٣ أو أكثر فإنه يظل في مكانه حتى يحصل على الاثنين الباقية.

تحتاج اللعبة إلى حكم من المجموعة بحيث يحكم على جواب اللاعبين هل هو صحيح أم لا، من خلال ورقة الأجرمية التي وزعها المعلم.

|         |  |    |  |                   |  |    |  |              |
|---------|--|----|--|-------------------|--|----|--|--------------|
| ٢٥      |  | ٢٦ |  | ٢٢                |  | ٢٢ |  | ٢٣           |
| الشّاهد |  |    |  |                   |  |    |  |              |
| ٢٦      |  | ٢٧ |  | ٢٨                |  | ٢٩ |  | ٢٠           |
|         |  |    |  |                   |  |    |  |              |
| ٢٥      |  | ٢١ |  | ٢٢                |  | ٢٢ |  | ٢١           |
|         |  |    |  |                   |  |    |  |              |
| ٢٧      |  | ٢٨ |  | ٢٩                |  | ٣٠ |  | ٢٠           |
|         |  |    |  |                   |  |    |  |              |
| ٢٤      |  | ٢٥ |  | ٢٦                |  | ٢٧ |  | ٢١           |
|         |  |    |  |                   |  |    |  |              |
| ٣       |  | ٧  |  | ٨                 |  | ٩  |  | ١٠           |
|         |  |    |  |                   |  |    |  |              |
| ٤       |  | ٤  |  | ٣                 |  | ٢  |  | ١            |
|         |  |    |  |                   |  |    |  |              |
|         |  |    |  | ..... رئـبـشـيـطـ |  |    |  | الـبـلـدـيـة |

**التفصيم:**

**السؤال الأول:** اختر اسم الإشارة (هذه، هاتان، أولئك) ووضعه في الفراغ المناسب من الجمل الآتية:

١١ - ..... حقيقة جميلة.

١٢ - ..... صناع ماهرون.

١٣ - ..... تلميذتان مجتهدان.

١٤ - ..... بنت كتابها نظيف.

١٥ - ..... بنتان تركبان السيارة.

١٦ - ..... مدرسة جميلة.

١٧ - ..... عمال ماهرون.

١٨ - ..... طبيستان ماهرتان.

## **الدرس السابع : (كـي) الناصبة للفعل المضارع).**

**الزمن : حصة دراسية .**

**الأهداف: ١) أن يستعمل الطالب (كي) استعمالاً صحيحاً.**

**٢) أن يستعمل الطالب (كي) في جمل مفيدة.**

**الوسائل التعليمية:** السبورة، والطباشير الملونة، والكتاب المدرسي المقرر. وتستخدم هذه الوسائل في لعبة (إعادة بناء الجملة).

**الأساليب والأنشطة والإجراءات وتشمل:**

**التمهيد:** يطرح المعلم السؤالين الآتيين:

**لماذا يأكل الإنسان؟**

**لماذا يتعلم الإنسان؟**

يتوقع من الطلاب الإجابة بالكلمة العامية (علشان) يعيش، أو يخدم وطنه. ويوضح لهم أن هذه الكلمة تقابلها في اللغة العربية السليمة حرفاً (كي) موضوع الدرس.

**الشرح:**

- يكتب المعلم جمل التدريب على السبورة كما جاءت في الكتاب ، ويلون الحرف الأخير من كل فعل مضارع منصوب، ويضع فتحة عليه.

- يكلف عدداً من الطلاب قراءة الجملة الأولى. ثم يفعل الشيء نفسه مع الجمل الأخرى.

- يناقش الطلاب في الأفعال التي لون آخرها ، والتي تكون مفتوحة دائمًا، ومبوبة بـ (كي) التي تنصب الفعل المضارع.
- يكلف الطلاب بنقل التدريب إلى كتبهم. ويتصفح الإجابات ليعالج الأخطاء المتكررة إن وجدت.
- يكلف الطلاب استخدام (كي) في جمل جديدة.
- اختيار أفضل الجمل وكتابتها على السبورة، ويطلب إلى الطلاب قراءتها.
- تقديم لعبة (إعادة بناء الجمل):

### اللعبة السابعة: إعادة بناء الجمل

- هدف اللعبة:** - أن يستعمل الطالب (كي) استعمالاً صحيحاً.  
 - أن يستعمل الطالب (كي) في جمل مفيدة.
- الأدوات المستخدمة:** السبورة، وبطاقات مكتوب عليها كلمات، وأقلام ملونة.
- عدد اللاعبين:** جميع طلاب الصف على شكل مجموعات.
- وقتها ومكانتها:** ١٥ دقيقة - غرفة الصف.

#### طريقة اللعب:

- يقسم المعلم الطلاب إلى عدد من المجموعات.
- يوزع المعلم البطاقات التي تحمل كلمات مبعثرة على المجموعات.

- يطلب المعلم من الطلاب إعادة ترتيب هذه الكلمات ليكونوا منها جملة مفيدة.
- يطلب المعلم من المجموعة التي أكملت عملها بقراءة الجملة الجديدة التي كُوِّنت.

**مثال:** المجموعة الأولى بطاقتها:

كَيْ

أَتَعْلَمْ

جَئْتُ

**الجواب:** تكون الجملة الجديدة هكذا:

جَئْتُ كَيْ أَتَعْلَمْ

الفريق الفائز هو الذي يجد الحل أولاً.

- ملاحظة: تكون كلمة (كي) وحركة الفتح على الفعل المضارع الذي يليها مكتوبة بلون مختلف عن كلمات الجملة الأخرى، من أجل لفت إنتباه الطالب إليهما.

- الأمثلة التي تستخدم في هذه اللعبة (جمل تامة موزعة كلماتها على بطاقات):

- الجملة الأولى:

|      |     |         |       |
|------|-----|---------|-------|
| أسلم | جئت | كَيْنَى | عليكَ |
|------|-----|---------|-------|

- الجملة الثانية:

|       |      |         |
|-------|------|---------|
| اجتهد | تنجح | كَيْنَى |
|-------|------|---------|

- الجملة الثالثة:

|        |         |      |        |
|--------|---------|------|--------|
| القطار | كَيْنَى | الحق | أسرعتُ |
|--------|---------|------|--------|

- الجملة الرابعة:

|      |        |         |        |
|------|--------|---------|--------|
| أخدم | أتعلمُ | كَيْنَى | الوطنَ |
|------|--------|---------|--------|

- الجملة الخامسة:

|         |         |       |       |
|---------|---------|-------|-------|
| الإنسان | كَيْنَى | يأكلُ | يعيشَ |
|---------|---------|-------|-------|

- الجملة السادسة:

|       |        |      |         |            |
|-------|--------|------|---------|------------|
| تعالج | المرضى | تبني | كَيْنَى | المستشفيات |
|-------|--------|------|---------|------------|

- التقويم :

**السؤال الأول:** ضع في المكان الحالي أحد الحرفين: أن - كـ ، وأشكل آخر الفعل المضارع بعدهما:

- |            |       |                       |
|------------|-------|-----------------------|
| ١- أحب     | ..... | أسافر.                |
| ٢- جئت     | ..... | أسلّم عليك.           |
| ٣- يُسرّي  | ..... | أُنْجَحَ.             |
| ٤- أسرعت   | ..... | أدرك القطار.          |
| ٥- يُؤلمني | ..... | تُعذبَ الحيوان.       |
| ٦- اجتهد   | ..... | تُنْجِحَ في الامتحان. |

**السؤال الثاني:** أتم الجمل الآتية بوضع فعل مضارع ملائم من الأفعال الآتية (أُلعَب، يعيش، أتَال، اسْكَنَ، يَزْرَعُ ، اشترى) وأشكل آخره:

- |           |       |                  |
|-----------|-------|------------------|
| ١- يأكل   | ..... | الإنسان كـ.      |
| ٢- اشتريت | ..... | سيارة كـ.        |
| ٣- يحرث   | ..... | الفلاح الأرض كـ. |
| ٤- أطعـت  | ..... | والدي كـ.        |
| ٥- بنيـت  | ..... | متزاً كـ.        |
| ٦- ذهـبت  | ..... | إلى السوق كـ.    |

## **الدرس الثامن: ((لَمْ)) الجازمة للفعل المضارع).**

**الزمن، حصة دراسية.**

**الأهداف:**

- أن يستعمل الطالب أسلوب النفي بـ ((لَمْ)) الجازمة استعمالاً صحيحاً.
- أن يستعمل الطالب أسلوب النفي بـ ((لَمْ)) الجازمة في جمل مفيدة.
- **الوسائل التعليمية:** السبورة، والطباشير، والأقلام، والكتاب المدرسي المقرر. وتستخدم هذه الوسائل في لعبة (الكلمات المقاطعة).

**الوسائل والأنشطة والإجراءات وتشمل:**

**التمهيد:** يكتب المعلم الجملة الآتية على السبورة (ركب عمر في السيارة)، ويطلب من أحد الطلاب قراءتها، ثم يطلب إدخال (لم) في أول الجملة لتصبح (لم يركب عمر في السيارة).

- يكتب المعلم عنوان الدرس على السبورة.

**الشرح:**

- يكتب المعلم الأسطر الثلاثة في التدريب الأول على السبورة بخط واضح، كما

وردت في الكتاب.

- يكلف طالباً بقراءة الجملتين في السطر الأول معاً، ثم يكلف طالباً آخر قراءة الجملة الأولى في السطر نفسه وحدها، وطالباً آخر قراءة الجملة الثانية المقابلة لها.

- يعيد المعلم قراءة الجملة الثانية مركزاً على تسكين الفعل بعد (لم)، ويطلب إلى طالبين أو ثلاثة تقليده في ذلك.

- ينتقل العلم إلى السطر الثاني، ويكلف طالباً قراءة الجملة الموجودة فيه، وطالباً آخر صياغة الجملة التي تقابلها على نمط السطر السابق، ويكتبها المعلم على السبورة.
- يقرأ الطالب الجملة التي صاغها، ثم يقرؤها المعلم مرکزاً على تسكين الفعل بعد (لم) ويقلده بعض الطلاب.
- ينتقل إلى السطر الثالث ويتبع الطريقة نفسها، ثم يأخذ بيد الطلاب كي يستنتجوا أن الكلمة التي تأتي بعد (لم) تكون ساكنة الآخر.
- يكلف عدداً من الطلاب بأن يأتوا بجمل على غرار (ما تأخرت فادية)، أو (ما أكل مازن)، ويكلف طلاباً آخرين بإجراء التغيير اللازم على نمط المثال.
- يكلف الطلاب حل التدريب في كتبهم بعد مسح السبورة.
- تقديم لعبة (الكلمات المتقطعة):

### اللعبة الثامنة : الكلمات المتقطعة

- هدف اللعبة:** - أن يستعمل الطالب (لم) في جمل مفيدة.  
 - أن يستعمل الطالب أسلوب النفي به (لم) استعملاً صحيحاً.
- الأدوات المستخدمة:** عدد من اللوحات مرسوم عليها مربعات بأبعاد (٦×٦)، وأقلام .
- عدد اللاعبين:** لاعبان أو فريقان.

**وقتها ومكانها: ١٥ دقيقة – غرفة الصف**

**شروط الفوز: إيجاد الكلمة السر أولاً.**

**طريقة اللعب:**

- يقسم المعلم الطلاب إلى عدد من المجموعات. كل مجموعة تتالف من طالبين.
- يوزع المعلم لوحات الكلمات المتقطعة على كل مجموعة.
- يطلب المعلم من الطلاب البدء باللعبة خلال الخطوات الآتية:
  - شطب حروف الكلمات المرافقة للعبة داخل المربعات.
  - الأحرف غير المخدوعة هي التي تشكل الكلمة السر.
  - على كل مجموعة وضع الكلمة السر في الفراغ الموجود في الجملة غير التامة.
  - تطلب المجموعة التي أنهت اللعبة إلى أحد الطلاب قراءة الجملة التامة أمام زملائه.
- يكون الفريق الفائز هو الذي يجل الكلمة السر أولاً.

**مثال على الكلمات المتقطعة:**

- احذف من المربعات الحروف التي تتالف منها الكلمات الآتية:
  - (التفاح، الخوخ، التوت، كوسا، خيار، تمر، شمام).
- كون من الحروف الباقية الكلمة السر، وهي فعل مضارع يعني يغادر يتتألف من خمسة أحرف.
- أضف الكلمة السر إلى الجملة الآتية لتشكل منها جملة تامة:

سعید إلى عمان.....

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| ح | ا | ف | ت | ل | ا |
| ا | ل | ت | و | ت | ا |
| ش | ت | ي | ر | ك | ل |
| م | م | س | ا | و | خ |
| ا |   | د | ي | س | و |
| م | د | ف | خ | ا | خ |

الأمثلة التي تستخدم في لعبة الكلمات المقاطعة:

المربع الأول:

- ١- احذف من المربعات الحروف التي تتألف منها الكلمات الآتية (ضفدع، سلحفاة، فرس، بقرة، الشعلب، نمل، فيل ، قرد).
  - ٢- كون من الحروف الباقية كلمة السر وهي: فعل مضارع يمعنى (يسقط) يتتألف من أربعة أحرف.
  - ٣- أضف كلمة السر إلى الجملة الآتية لتشكل منها جملة تامة.  
لم ..... الثلَجُ هذا العام.

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| س | ب | ع | د | ف | ض |
| ل | ل | ي | ل | ق | ف |
| ح | ع | ن | ي | ر | د |
| ف | ث | ز | ف | د | س |
| ا | ل | ل | ل | ه | ن |
| ه | ا | ه | د | ق | ب |

## المربع الثاني:

- ١- احذف من المربعات الحروف التي تتألف منها الكلمات الآتية (تلفاز، راديو، فيديو، مسجل، تلفون، جرس، لوح، دب).
  - ٢- كون من الحروف الباقية كلمة السر، وهي فعل مضارع يمعنی (يذهب) يتتألف من أربعة + حرف.
  - ٣- أضف كلمة السر إلى الجملة الآتية لتشكل منها جملة تامة.  
لم ..... سالم إلى الملعب.

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| ف | ز | ا | ف | ل | ت |
| ي | ي | ح | ج | ت | ر |
| د | خ | و | ر | ل | ا |
| ي | د | ل | س | ف | د |
| و | ج | ب | د | و | ي |
| ن | ج | ع | م | ن | و |

الربع الثالث :

- ١- احذف من المربعات الخروف التي تتألف منها الكلمات الآتية (ليمون،  
تفاح، برتقال، جزر، خوخ، رمان، توت، بطيخ).

٢- كون من الحروف الباقية كلمة السر، وهي ( فعل مضارع) يتتألف من أربعة  
أحرف.

٣- أضف كلمة السر إلى الجملة الآتية لتشكل منها جملة تامة:

ل ..... الكسوؤ درسٌ.

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| ب | ن | و | م | ي | ل |
| د | ت | ف | ا | ح | خ |
| ت | ي | ر | ذ | ج | و |
| ق | ح | ت | ه | و | خ |
| ا | ف | ب | ط | ي | خ |
| د | ظ | ن | ا | م | ر |

المربع الرابع :

- ١- احذف من المربعات الحروف التي تتألف منها الكلمات الآتية (خزانة، سرير، فرشة، لحاف، سجاد، كرسي، باب، لوح).
- ٢- كون من الحروف الباقية كلمة السر، وهي فعل مضارع يعنى يعارض يتألف من خمسة أحرف.
- ٣- أضف كلمة السر إلى الجملة الآتية لتشكل منها جملة تامة.

ل ..... الطالبُ أوامر معلمية.

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| ف | د | ي | ر | س | خ |
| ز | ل | ح | ف | د | ز |
| ش | ا | ج | س | س | ا |
| ه | د | س | ي | ك | ن |
| ه | ي | خ | ا | ل | ه |
| ب | ح | ب | ا | ل | ب |

- التقويم:

السؤال الأول: ضع فعلاً مضارعاً مناسباً وأشكال آخريه في فراغات الجمل الآتية :

| ال فعل المضارع | الجمل الناقصة              |     |
|----------------|----------------------------|-----|
| يسافر          | لَمْ ..... عند نزول المطر. | - ١ |
| يأكل           | لَمْ ..... إلى الشارع.     | - ٢ |
| أخرج           | لَمْ ..... شجرة عالية      | - ٣ |
| أنسلق          | لَمْ ..... خالدُ الحلوى    | - ٤ |
| أخرج           | لَمْ ..... أخي             | - ٥ |

## **الدرس التاسع: ((لن)) الناصبة للفعل المضارع).**

**الزمن: حصة دراسية.**

- الأهداف:** ١) أن يستعمل الطالب (لن) استعمالاً صحيحاً.  
٢) أن يستعمل الطالب (لن) في جمل مفيدة.

**الوسائل التعليمية:** السبورة، وجموعة من البطاقات، والطباشير الملون، والكتاب المدرسي المقرر. وتستخدم هذه الوسائل في لعبة (ضع زميلك في المكان المناسب).

### **الأساليب والأنشطة والإجراءات وتشمل:**

**التمهيد:** يكتب المعلم الجملة الآتية على السبورة: (لن أصحاب الأسرار). ويطلب من أحد الطلبة قراءتها، ثم يضع خطأ تحت (لن)، وخطين تحت ( أصحاب )، ويلفت نظرهم إلى أن الفعل الذي جاء بعد (لن) في آخره فتحة.

- يكتب عنوان الدرس على السبورة.

### **الشرح:**

- يكتب المعلم الجمل على السبورة بخط واضح على أن يكون حرف اللام مكتوباً باللون الأحمر في الكلمة أهمل ، وحرف الحاء في الكلمة يُفلح ، وحرف اللام في الكلمة ينال ، وفوق كل حرف منها فتحة باللون الأصفر.

- يقرأ المعلم الجمل الثلاث مركزاً على حركة آخر الفعل المضارع في كل منها.

- يقلد عدد من الطلاب قراءة المعلم.

- يمسح المعلم الفتحات عن الأفعال المضارعة، ويكلف عدداً من الطلاب إعادة وضع كل حركة في مكانها.

- يقارن الطلاب بين الكلمات التي لون آخرها، ليستنتجوا أن الفعل بعد (لن) يكون مفتوح الآخر.

### **التدريب الثاني:**

- يكتب المعلم الجمل على السبورة ، ويلون الحرف الأخير في كل فعل مضارع باللون الأحمر.

- يكلف عدداً من الطلاب بأن يضعوا الفتحة فوق الحرف الملون(كلمة لكل طالب) ، ويحرص على أن يقرأ الطالب الجملة كلها بعد ذلك.

- يقرأ عدد من الطلاب الجملة.

- يمسح الحروف الملونة ، ويكتبها بلون مشابهة لسائر الكلمات.

- يكلف عدداً من الطلاب بوضع الفتحات في أماكنها الأولى، ويدعهم يقرؤون الجمل، ثم يمسح السبورة، ويحل الطلاب التدريب في كتبهم.

### **التدريب الثالث:**

- يكتب المعلم الكلمات الموجودة في الدائرة على السبورة.

- يكتب الجملة الأولى على السبورة ، كما جاءت في التدريب.

- يكلف طالباً باختيار إحدى الكلمات الثلاث ليملأ الفراغ، ثم يطلب إليه وضع فتحة على آخرها، وقراءة الجملة بعد ذلك.

- يفعل الشيء نفسه بالجمل الأخرى.

- يمسح الفتحات عن الأفعال المضارعة، ثم يكلف عدداً من الطلاب بوضعها باللون الأحمر على آخر حرف من كل فعل.
- يقرأ الطالب الجمل مع الإهتمام بفتح آخر الفعل.
- يكلف المعلم الطلاب أن يأتوا بجمل مشابهة.
- يمسح السبورة ويحمل الطلاب التدريب في كتبهم.
- تقديم لعبة(ضع زميلك في المكان المناسب):

### **اللعبة التاسعة : ضع زميلك في المكان المناسب**

**هدف اللعبة :**

- أن يستعمل الطالب (لن) استعمالاً صحيحاً
  - أن يضع الفتحة على الفعل المضارع بعدها.
- عدد اللاعبين :** لاعبان أو فريقان.

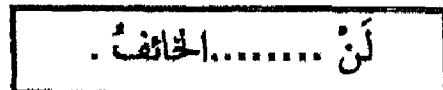
**الأدوات المستخدمة:** عدد من البطاقات تحتوي كل بطاقة على جملة غير تامة ، وبطاقات أخرى تحتوي على كلمات مختلفة في حركة أواخرها. أقلام ملونة.السبورة، طباشير.

**وقتها ومكانها:** ١٥ دقيقة - غرفة الصف

### **طريقة اللعب:**

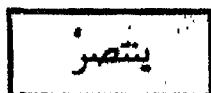
- يقسم المعلم الطلاب إلى عدد من المجموعات .
- يوزع المعلم البطاقات على المجموعات، فالمجموعة الأولى تأخذ بطاقات غير تامة، والمجموعة الثانية تأخذ بطاقات تحمل كلمات مختلفة في حركة أواخرها.
- يخرج طلاب المجموعة الأولى الذين يحملون بطاقة بجملة غير تامة، وإلى جوارهم الطلاب الذين يحملون بطاقات الكلمات المختلفة في حركة أواخرها.
- يطلب المعلم من طلاب الصف قراءة بطاقات الجمل، ويطاقيات الكلمات، قراءة صامتة.
- يطلب المعلم من المتسابق أن يضع زميله في المكان المناسب ليتم الجملة.
- يعيد المعلم الإجراءات نفسها مع مجموعة أخرى وهكذا.....

**مثال: بطاقة الجمل غير التامة لدى المجموعة الأولى :**

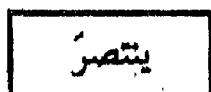


**- بطاقة الكلمات المختلفة في حركة أواخرها لدى المجموعة الثانية:**

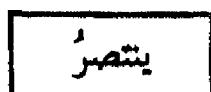
- ١



- ٢



- ٣



الحل: يختار الطالب بطاقة الكلمات رقم (٢) لتصبح الجملة صحيحة هكذا:

|      |           |            |
|------|-----------|------------|
| لَنْ | يَتَصَرَّ | الْخَائِفُ |
|------|-----------|------------|

- تجمع الإجابات الصحيحة لكل مجموعة.
- يكون الفريق الفائز هو الذي يجيء عن جميع التطبيقات بشكل صحيح.

الأمثلة التي تستخدم في هذه اللعبة:

- المجموعة الأولى (تحمل بطاقات لحمل غير تامة)، مثل:

لَنْ ..... في الشارع.

لَنْ ..... الحُقُوق.

لَنْ ..... وحدتي.

لَنْ ..... الاجتماع.

لَنْ ..... الكافرون الجنة.

لَنْ ..... الكسولة.

- المجموعة الثانية (تحمل بطاقة لكلمات مختلفة في حركة أو آخرها):

- البطاقة الثالثة

العب

أسافرُ

يهزِّم

أحضرَ

يدخلُ

ينجحُ

- البطاقة الثانية

العب

أسافرُ

يهزِّم

أحضرَ

يدخلُ

ينجحُ

- البطاقة الأولى

العب

أسافرُ

يهزِّم

أحضرَ

يدخلُ

ينجحُ

- التقويم:

السؤال الأول: أدخل (لن) على كل فعل مضارع في الجمل الآتية، وأشكّل آخراً:

الجملة بعد إدخال (لن) عليها

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

الجملة

- ١ يعودُ الغائبُ
- ٢ أسافرُ وحدي
- ٣ أتعرضُ للبرد
- ٤ أسرعُ في المشي
- ٥ أتأخرُ في الصباح
- ٦ ينجحُ الكسولُ

## **الدرس العاشر: (المفعول لأجله).**

**ال الزمن:** حصة دراسية.

**الأهداف:**

- أن يستعمل الطالب المفعول لأجله استعمالاً صحيحاً.
- أن يستعمل الطالب المفعول لأجله في جمل مفيدة.

**الوسائل التعليمية:**

السبورة، والطباشير الملون، ولوحة الجيوب، والبطاقات ، والأقلام، والكتاب المدرسي المقرر. وتستخدم هذه الوسائل في إجراء لعبة (ابحث عن مكانك).

**الأساليب والأنشطة والإجراءات ، وتشمل:**

**التمهيد:** يكتب المعلم الجملة الآتية على السبورة (ينظفُ الطفلُ أسنانه حفاظاً عليها) ثم يطرح عليهم السؤال الآتي: لماذا ينظفُ الطفلُ أسنانه؟ فيكون الجواب: حفاظاً عليها. ثم يضع خطأً تحت الكلمة (حفاظاً)، وينبّههم بأنها تبين سبب تنظيف الطفل لأسنانه.

**الشرح:**

- يكتب المعلم ما في العمودين الأول والثاني على السبورة بخط واضح مرتب، كما جاء في التدريب، أو يكتبها في بطاقات يضعها في لوحة الجيوب.
- يقرأ طالبُ الجملة الأولى في العمود الأول، ثم يسأل المعلم عما يصلح أن يكون تكميلاً لها في العمود الثاني، ويتوصل معهم إلى الإجابة الصحيحة.
- يكلف طالباً أن يقرأ العبارة الجديدة ثم يكتبها على السبورة.

- يفعل الشيء نفسه مع الجمل (ب، ج، د، ه).
- يقرأ عدد من الطلاب الجمل المكتوبة على السبورة.
- يكلف المعلم الطلاب بأن يأتوا بهم من إنشائهم يقلدون فيها جمل التدريب.
- يضع المعلم سؤالاً للجملة (أ) وهو: لماذا قدم الأردنيون أعظم التضحيات؟ ويدع طالباً يجيب عنه، على أن تكون إجابته (دفاعاً عن أرض فلسطين).
- يضع المعلم سؤالاً للجملة (ب)، وأخر للجملة (ج)، وثالثاً للجملة (د)، ورابعاً للجملة (ه)، على أن يبدأ كل سؤال بكلمة (لماذا). ويكون الجواب العبارة المناسبة في العمود الثاني.
- تمسح السبورة ويكلف الطلاب بجمل التدريب في كتبهم.
- تقدم لعبة (ابحث عن مكانك):

### اللعبة العاشرة: ابحث عن مكانك

- هدف اللعبة:**
- أن يستعمل الطالب المفعول لأجله استعمالاً سليماً.
  - أن يستعمل الطالب المفعول لأجله في جمل مفيدة.
- الأدوات المستخدمة:** عدد من البطاقات تحتوي كل بطاقة على جملة غير تامة ينقصها المفعول لأجله، وبطاقات تحتوي على "المفعول لأجله" مساوية لعدد البطاقات الأولى، أقلام ذات ألوان متعددة.
- عدد اللاعبين:** لاعبان أو فريقان.
- وقتها ومكانها:** ١٥ دقيقة - غرفة الصف.

## **طريقة اللعب:**

- يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعات، تتألف كل مجموعة من طالبين.
- يوزع المعلم البطاقات على المجموعات ، تأخذ المجموعة الأولى بطاقات الجمل التي ينقصها "المفعول لأجله". وتأخذ المجموعة الثانية بطاقات "المفعول لأجله" ، وهي متساوية لعدد بطاقات المجموعة الأولى.
- يقف الطلاب الذين يحملون بطاقات "المفعول لأجله" مقابل زملائهم الذين يحملون بطاقات "الجمل غير التامة" .
- يطلب المعلم من الطلاب الذين يحملون بطاقات المفعول لأجله أن ينضموا إلى المجموعة المناسبة ، بحيث يقف كل تلميذ في موضع من زميله بحيث يشكل معه جملة تامة.
- يعيد المعلم الإجراءات نفسها مع مجموعة أخرى ..... وهكذا.

## **- مثال:**

- اللاعب الأول (من المجموعة الأولى) يحمل بطاقة بجملة غير تامة:

جئت إلى المدرسة ..... للعلم

- اللاعب الثاني (من المجموعة الثانية) يحمل بطاقة المفعول لأجله:

طلباً

- يضع اللاعب الثاني بطاقته في الفراغ الموجود في الجملة غير التامة ، ويشكلان بذلك جملة مفيدة:

**جئتُ إلى المدرسة طلباً للعلم**

- تجمع الإجابات الصحيحة لكل مجموعة.
- يكون الفريق الفائز هو الذي يجيب عن جميع الأسئلة بشكل صحيح.
- الأمثلة التي تستخدم في هذه اللعبة:

المجموعة الأولى (بطاقات ينقصها المفعول لأجله )، وهي:

- ابتعدتُ عن الكلب ..... منه.
- أطعنتُ والدي ..... لرضاه.
- وقفتُ للمعلم ..... له.
- يرتتبُ سمير كتبه ..... عليها.
- توزعَ الجوائز ..... للمجتهدين.
- قاتلَ الجنود ..... عن الوطن.

المجموعة الثانية تحمل ( بطاقات المفعول لأجله )، وهي:

- خوفاً ..... طلباً
- حفاظاً ..... احتراماً
- دفاعاً ..... تشجيعاً

- التقويم:

السؤال الأول: صل كل جملة في العمود الأول بما يناسبها من العمود الثاني، ثم  
أقرأ:

| العمود الثاني     | العمود الأول     |
|-------------------|------------------|
| حافظاً عليها.     | ١- أطعثت أبي     |
| شكراً لله.        | ٢- وقفت لعمي     |
| طلباً لرضاه.      | ٣- يرتب علي كتبه |
| حرصاً على راحتنا. | ٤- سجدت          |
| احتراماً له.      | ٥- تسهر أمهاتنا  |

## **الدرس الحادي عشر: (الحال المفردة).**

**الزمن :** حصة دراسية.

**الأهداف :**

- أن يستعمل الطالب الحال المفردة استعمالاً صحيحاً.

- أن يستعمل الطالب الحال المفردة في جمل مفيدة.

**الوسائل التعليمية :** السبورة، والطباشير الملونة، والكتاب المدرسي المقرر. وستستخدم هذه الوسائل في لعبة (ابحث عن حالك).

**الأساليب والأنشطة والإجراءات وتشمل :**

التمهيد: يكتب المعلم الجملة الآتية على السبورة: (ينظف الطفل أنسانه حفاظاً عليها). ثم يطرح عليهم السؤال الآتي: لماذا ينظف الطفل أنسانه؟ ويضع خطأ تحت كلمة (حفاظاً)، وينبّههم بأنها تبين سبب تنظيف الطفل لأسنانه.

**الشرح :**

- يعرض المعلم على الطلاب لوحة من الورق المقوى رسم عليها شكل شجرة كتبت عليها كلمات التدريب في بطاقات، كما هو وارد في الكتاب المقرر.

- يقرأ عدد من الكلمات على الشجرة.

- يوضح المعلم لهم معاني هذه الكلمات، ويناقشهم فيها.

- يكتب المعلم السؤال الأول (أ) وإجابته الناقصة كما ورد في الكتاب.

- يكلف طالباً قراءة السؤال، وطالباً آخر بقراءة الإجابة من دون أن يملأ الفراغ.

- يكلف طالباً بأن يختار بطاقة من الشجرة ليملأ بها الفراغ في الجملة الأولى، لتصبح الجملة (يعيش العصفور بحوار الطفل أسيراً).
- يقرأ طالب الإجابة بعد أن اكتملت الجملة.
- يتبع الأسلوب نفسه في الأسئلة الأخرى وأجوبتها.
- يكلف الطلاب بقراءة العبارات الجديدة بعد الحل.
- يكلف طالباً بقراءة السؤال الأول، وطالباً آخر قراءة جوابه، وهكذا يحصل في سائر الأسئلة.
- يكلف عدداً من الطلاب بالإتيان بجمل من إنشائهم يقلدون فيها جمل التدريب.
- يسخن المعلم السبورة ، ويحمل الطلاب التدريب في كتبهم.
- تقديم لعبة (ابحث عن حالي):

### اللعبة أحادية عشرة : ابحث عن حالتي

**هدف اللعبة:**

- أن يستعمل الطالب الحال المفردة استعمالاً سليماً.
- أن يستعمل الطالب الحال المفردة في جمل مفيدة.

**الأدوات المستخدمة:** عدد من البطاقات تحتوي كل منها على جمل غير تامة ، وبطاقات أخرى على الحال ، أقلام ذات ألوان متعددة.

**عدد اللاعبين:** لاعبان أو فريقان .

**وقتها ومكانها:** ١٥ دقيقة - غرفة الصف.

**شروط الفوز:** الإجابة عن جميع الأسئلة.

**طريقة اللعب:**

- يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعات تتألف كل مجموعة من طالبين.
  - يوزع المعلم البطاقات على المجموعات، فالمجموعة الأولى تأخذ بطاقات "الجمل غير التامة" التي تنقصها الحال، والمجموعة الثانية تأخذ بطاقات "الحال".
  - يطلب المعلم من طلاب المجموعة الأولى الذين يحملون بطاقات "الجمل غير التامة" أن يبحث كل منهم عن البطاقات التي يرى أنها تمثل الحال لدى المجموعة الثانية.
  - يخرج الطالب ويقرأ الجملة غير التامة أمام زملائه، وينخرج إليه الطالب صاحب بطاقة الحال المناسبة ويقف بجواره، ويشكلان بالبطاقات الجملة التامة. وتستمر اللعبة حتى تنهي كل مجموعة بطاقاتها.
- مثال:** اللاعب الأول: يحمل بطاقة الجملة غير التامة:

عاد الحاج

اللاعب الثاني: يحمل بطاقة (الحال):

فرحة

يحيط معاً ويشكلان الجملة التامة:

عاد الحاج فرحاً

- تجمع الإجابات الصحيحة لكل فريق.
- يكون الفريق الفائز هو الفريق الحاصل على عدد أكثر من الإجابات الصحيحة

ال الأمثلة التي تستخدم في هذه اللعبة :

- المجموعة الأولى تحمل (بطاقات لحمل غير تامة)، وهي:
  - عاد الطفل .....
  - ركبَتُ السيارة.....
  - رجعَ الولدُ .....
  - أقبلَ الناجحُ .....
  - جرى الماءُ .....
  - جاءَ المذنبُ .....

- المجموعة الثانية تحمل ( بطاقات الحال ) ، وهي :

- باكيًّا

- مسروراً

- فرحاً

- صافياً

- مسرعةً

- معتذراً

- التقويم :

السؤال الأول: ضع الحال المناسب في فراغ الجمل الآتية، مع وضع حركة الفتح في آخره:

| الحال   | الجمل الناقصة       |
|---------|---------------------|
| باكيًا  | ١- ركبنا البحر      |
| نشيطاً  | ٢- لا تأكل الطعام   |
| منزقاً  | ٣- رجع القائد       |
| حاراً   | ٤- لا تلبس الثوب    |
| هائجاً  | ٥- أقبل المظلوم     |
| منصوراً | ٦- ذهبت إلى المدرسة |



# المصادر والمراجع

١ - قائمة المراجع العربية.

٢ - قائمة المراجع الأجنبية.



## **قائمة المراجع العربية:**

- إبراهيم، عبد العليم (١٩٧٢). **الموجه الفني لمدرسي اللغة العربية.** مصر: دار المعارف.
- ابن جني (١٩٥٢). **الخصائص .الجزء الأول .** القاهرة: دار الكتب المصرية.
- أبو جاموس، عبد الكريم محمود (١٩٩٨) . **الأنمط اللغوية في اللغة العربية في الصفوف (الثلاثة الأولى) من مرحلة التعليم الأساسي في الأردن ومدى إتقان الطلاب لها.** مجلة كلية التربية، العدد ٣٦، ص ١٣٧-١٦٧.
- أبو سرحان، عيد عودة (١٩٩٤). **دور الألعاب التربوية في تعليم اللغة الإنجليزية وتعلمها.** رسالة المعلم، المجلد ٣٥، العدد ٣، ص ٣٠-٣٨ .
- أبو لوم، خالد و أبو هاني، سليمان (٢٠٠٢). **الألعاب في تدريس الرياضيات.** عمان: دار الفكر.
- أبو مغلي، سميح (١٩٧٩). **الأساليب الحديثة لتدريس اللغة العربية.** عمان: (لا ن).
- أبو مغلي، سميح (١٩٩٧). **التدريس باللغة العربية الفصحى لجميع المواد في المدارس.** عمان: دار الفكر.
- أبو الهيجاء، فؤاد (٢٠٠١). **أساليب وطرق تدريس اللغة العربية.** عمان: دار المناهج.
- البلاوي، فيسولا (١٩٧٩) **الأطفال واللعب.** مجلة عالم الفكر، المجلد ١٠، العدد ٣، ص ١١١-١٥٢.

- البجة، عبد الفتاح حسن (٢٠٠١). **أساليب تدريس مهارات اللغة العربية وآدابه**. العين: دار الكتاب الجامعي ، الإمارات العربية المتحدة.

بلقيس، احمد و مرعي، توفيق (٢٠٠١). **الميسر في سيكولوجية اللعب**. ط٤، عمان: دار الفرقان.

البوريني، عبد العزيز (١٩٩٢). **توظيف اللعب وتمثيل الأدوار في التدريس**. رسالة المعلم، العدد ٤، المجلد ٣٣، ص ٦٨-٧٧.

توفيق، نحيي الدين (١٩٨٤). **علم النفس التربوي**. عمان: (لان).

جابر، وليد (١٩٩١). **أساليب تدريس اللغة العربية**. ط٣. عمان: دار الفكر.

جامعة القدس المفتوحة (١٩٩٣). **اللغة العربية وطرائق تدریسها (١)**. عمان: جامعة القدس المفتوحة.

جامعة القدس المفتوحة (١٩٩٣). **اللغة العربية وطرائق تدریسها (٢)**. عمان: جامعة القدس المفتوحة.

جامعة القدس المفتوحة (١٩٩٥). **سيكولوجية اللعب**. عمان: جامعة القدس المفتوحة.

جبرين، عمر (١٩٧٩-١٩٨٠). **ألعاب الأطفال في الأردن**. دراسات العلوم الإنسانية، المجلد ٦-٧، ص ٥٩-٨٩.

البعافرة، عبد السلام (٢٠٠٢). دور الألعاب التربوية في تعليم اللغة العربية للصفوف الثلاثة الأولى. بحث غير منشور في جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان، الأردن.

- حسن، عمران حسن (١٩٩٩). فعالية استخدام الألعاب التعليمية على تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في تعليم القواعد النحوية. *مجلة كلية التربية*، العدد ١٥ ، الجزء الأول، ص ١٤-١.
- الحياري ، عبد الكريم وآخرون (١٩٩٥). . دليل المعلم الى كتاب لغتنا العربية للصف الرابع. عمان: وزارة التربية والتعليم.
- الحياري ، عبد الكريم وآخرون (٢٠٠٣) *لغتنا العربية للصف الرابع* . عمان: وزارة التربية والتعليم.
- الحيلة، محمد (٢٠٠٣) . *الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها*. عمان: دار المسيرة.
- خاطر، محمود رشدي وآخرون (١٩٨٦). طرق تدريس اللغة العربية والتربية الدينية في ضوء الاتجاهات التربوية الحديثة. ط٣، القاهرة: (لا ن).
- الخوالدة، محمد (١٩٨٧). *اللُّغَةُ الشَّعْبِيَّةُ عِنْدَ الْأَطْفَالِ* . عمان: جامعة اليرموك .
- الدليمي، طه؛ الوائلي، سعاد (٢٠٠٣). *الطرائق العملية في تدريس اللغة العربية* . عمان: دار الشروق.
- سكينر، فياض (١٩٨٩) . دور المربيّة اتجاه اللعب في رياض الأطفال. *مجلة التربية*، العدد ٦٠ ، ص ص ٦٥-٦٧.
- سليمان، محمود جلال الدين (٢٠٠٢). أثر تدريس الأساليب والتراث بطريقة الأنماط اللغوية في الأداء الكتابي لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي. *مجلة القراءة والمعرفة*، العدد ١٥، ص ص ١١٦-١٤٥.

- سmek، محمد صالح (١٩٧٥). *فن تدريس اللغة العربية*. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.
- سmek، محمد صالح (١٩٩٨). *فن التدريس للتربية اللغوية*. القاهرة: دار الفكر العربي.
- السيد، خالد عبد الرزاق (٢٠٠٢). *سيكولوجية اللعب نظريات وتطبيقات*. الإسكندرية: مركز الإسكندرية للكتاب.
- السيد، محمود أحمد (١٩٨٠). *الموجز في طرق تدريس اللغة العربية وأدابها*. بيروت: دار العودة.
- شاش، سهير محمد (٢٠٠١). *اللعب وتنمية اللغة لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية*. القاهرة: دار القاهرة للكتاب.
- شحاته، حسن (٢٠٠٠). *تعليم اللغة العربية بين النظرية والتطبيق*. ط٤، القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.
- صباريني ، محمد سعيد وغزاوي، محمد ذبيان (١٩٨٧) . الألغاب التربوية وتطبيقاتها في العلوم. رسالة الخليج العربي، العدد ٢١، ص ١٢١ - ١٤٥ .
- صميلي، يوسف (١٩٨٨). *اللغة العربية وطرق التدريس نظرية وتطبيقاً*. بيروت: المكتبة العصرية.
- الطائي، فخرية جميل (١٩٧٩). *اللعب في دور الحضانة ورياض الأطفال*. بغداد: منشورات الجامعة المستنصرية.
- الطجل، وفا بنت محمد (٢٠٠٣) . يلعبون وفي ذات الوقت يتعلمون. *مجلة المعرفة*، العدد ٩٩، ص ٤٤-٤٧.

- طعيمة، رشدي ومناع، محمد (٢٠٠٠). **تدریس العربية في التعليم العام، نظريات وتجارب**. القاهرة: دار الفكر.
- الطوبجي، حسين (١٩٧٩). **الألعاب التعليمية في رياض الأطفال، للترفيه** ألم للتعليم. تكنولوجيا التعليم، العدد ٤-٣، ص ص ١٩-٢٠.
- عبد الباقي، سلوى (١٩٩٢). **اللعبة بين النظرية والتطبيق**. القاهرة: بيت الخبرة الوطني.
- عبد العزيز، ناصف مصطفى (١٩٨٣). **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية**. الرياض: دار المريخ.
- عبده ، رلى رامز عبد المنعم (١٩٩٣) . أثر استخدام الألعاب اللغوية في تدعيم مهارات التواصل في اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لدى عينة من الطلاب المبتدئين في الأردن . رسالة ماجستير غير منشورة ، الجامعة الأردنية: عمان،الأردن.
- عصر، حسني عبد الباري (١٩٩٧) . **تعليم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية**. القاهرة: دار نشر الثقافة.
- عصر، حسني عبد الباري (٢٠٠٠). **فنون اللغة العربية**. الإسكندرية: مركز الإسكندرية للكتاب.
- عطا الله ، عبد الحميد زهري سعد (٢٠٠٣) . برنامج مقترن في الألعاب اللغوية لعلاج الضعف القرائي لدى الطالب الصف الثالث الابتدائي. **مجلة القراءة والمعرفة**، العدد ٢٥، ص ص ١٩٥-٢٣٤.

- عكبي، محمد أكلبي بن (٢٠٠). ظاهرة اللعب في مرحلة ما قبل المدرسة و مدى انعكاساتها على البعد التربوي والتعليمي معاً. *حوليات جامعة الجزائر*، العدد ١٣ ، ص ص ٢٣١-٢٦٩.
- العموري، عبير (١٩٨٨): *ألعاب القراءة في المرحلة الابتدائية*. رسالة المعلم، العدد ٣، ص ص ١٢٨-١٣٥.
- العناني، حنان عبد الحميد (٢٠٠٢) . *اللعب عند الأطفال؛ الأسس النظرية و التطبيقية*. عمان: دار الفكر.
- العيسوي، جمال مصطفى و موسى، محمد محمود (٢٠٠٣). مدى تمكن طالبات كلية التربية - جامعة الإمارات العربية المتحدة- من بعض مهارات الاتصال اللغوي الشفهي. *مجلة القراءة والمعرفة* ، العدد ٢٨، ص ص ٢٠-٧٢ .
- الفريق الوطني (١٩٩١). *منهاج اللغة العربية وخطوته العريضة في مرحلة التعليم الأساسي*. عمان: وزارة التربية والتعليم.
- قورة ، حسين سليمان (١٩٨١). *دراسات تحليلية وموافق تطبيقية في تعليم اللغة العربية و الدين الإسلامي*. القاهرة: دار المعارف.
- البابيدي ، عفاف و خلليله، عبد الكريم (١٩٩٨). *سيكولوجية اللعب*. عمان: دار الفكر.
- لطفي، محمد قدرى (١٩٧٠). *أساليب تدريس اللغة العربية*. معهد التربية، اوونروا، يونسكو.
- بجاور، محمد صلاح الدين (١٩٧٤). *دراسة تجريبية لتحديد مهارات اللغة العربية*. الكويت: دار القلم.

- مذكوز، علي احمد (٢٠٠٠). **تدريس فنون اللغة العربية**. القاهرة: دار الفكر العربي.
- ملص، محمد بسام (١٩٨٦). أثر نشاط الطفل التمثيلي في التربية. رسالة **الخليج العربي**، العدد ١٧، ص ١٨٥-١٩٦.
- ميلر، سوزانا (١٩٧٤). **سيكولوجية اللعب**. القاهرة: المكتبة العربية.
- التمرات، مطيبة محمد (١٩٩٥). أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة الإنجليزية "بترا" على تحصيل المفردات لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مدارس مديرية عمان الكبرى الأولى. رسالة ماجستير غير منشورة ، الجامعة الأردنية عمان: الأردن.
- الهويدى، زيد (٢٠٠٢). **الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير**. العين: دار الكتاب الجامعي.

#### ٤ - قائمة المراجع الأجنبية :

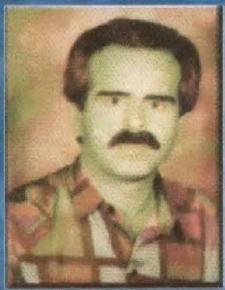
- Chaplin j.f. (1987). **Dictionary of psychology** . Delt, publishing co.
- Chris, Bern Brack. (1980). Stemgo:aword stems game. **Forum**.2,p.45-46
- Elizabeth, Wood. (1999) (**The impact of the National Curriculum on play in Reception Classes**). U.S.A:University of Exeter, school of education.
- AL fagih, Abdel Hakim Mohammed Abdu. (1995).**The Effect of using Games in English Language Teaching on the Seventh graders achievement in Jordan**. Degree of master of Education (TEFL) IN Yarmouk university.
- Flower, w. (1980). **In Faut and child care: A guide to education in group settings**. Boston: Ally & Bacon INC.

- Good.(1975). **Dictionary of Education** . MC Gross HILL book Com. N.Y.
- Herselman, Martha Elizabeth.(1999).The application of educational computer games in English second language teaching . Degree of pH of Education. University of Prtoria ,(South Africa).(ERIK).
- Hung Shuang and Chu Chen .(1984). Meaningful Classroom Activities in Teaching as a Second or Foreign Language. M.A. Thesis, Arizona State University, Dissertation of Abstracts.55, p.183.
- Maidment,R and bronstein, H.Russell. (1973). **Simulation Games Design and Implementatio**. Columbus: Ohiomerrill publishing company Abell and Howell company.
- Mark, Stephen Brack. (1987). Game for the class room and the English speaking club. **Forum**. 11 .p.23
- Millar, S. (1971). **The psychology of play**, pelican.
- Pellegrini , A.D. and other. (1991). long it- understudy of the predictive Relation Among symbolic play, linguistic verbs, and early literacy. **research in the teaching of English**.25.2.
- Randel, josephine m and morris, barbara A. (1992). The effectiveness of games for educational purposes: A review of recent research. **simulation and gaming**. 23. p.261
- Reitsma, pieter. (1988). Reading Practice For Beginners: Effect of Guide Reading While Listening, and Independent Reading with computer- Based speech Feed back. **Reading Research Quarterly**. 23.pp 219-235.
- Rixon, Shelagh.(1981). **How to use games in language teaching**. London: Macmillan.
- Suzan, Neuman.(1991). Litary objects as cultural tools: effect on. **ERIC**. 26.44
- Unesco (1980) .. **The Child and Play, Theoretical Approaches and Teaching Applications**. Educational studies and document, no. 34.
- Wright, Andrew, David Belteridge, and Michael. (1984).**Games for Language Learning**. Cambridge: Cambridge university press.



الدكتور محمد علي الصويركي

مواليد بلدة قبيبة - لواء الحكورة - إربد - الأردن، 1961م.  
الشهادات:



- دكتوراه في فلسفة التربية في المناهج وطرائق التدريس،  
أساليب تدريس اللغة العربية، من جامعة عمان العربية  
للدراسات العليا - عمان - الأردن، 2004.
- ماجستير لغات قديمة - جامعة اليرموك، 1999.
- بكالوريوس لغة عربية - جامعة اليرموك 1994.
- diploma في علم المكتبات، 1982.

#### السيرة الثقافية والعلمية:

- عضو في اتحاد الكتاب والأدباء الأردنيين منذ عام 1991.
- حاصل على جائزة الدولة التشجيعية - تاريخ الأردن الحديث -  
عام 1995.
- يعمل في وزارة التربية والتعليم منذ عام 1982.
- صدر له:
  - الأردن في أشعار العرب - عمان - وزارة الثقافة، 1988.
  - نوابغ الأردن في العهد الإسلامي - عمان - دار عمار، 1990.
  - شرقي الأردن والعهد الفيصل - عمان - دار عمار، 1993.
  - عمان تاريخ وحضارة وأثار - عمان - دار عمار، 1998.
  - تاريخ السلط والبقاء - عمان - وزارة الثقافة ودار عمار، 1999.
  - مصادر ومراجع عن الثورة العربية الكبرى - عمان - لجنة  
تاريخ الأردن، 1995.
  - الأكراد الأردنيون ودورهم في بناء الأردن الحديث - عمان - دار  
ستدباد، 2004.
  - التعبير الشفوي - إربد - دار الكندي، 2006.
  - عاشرة الباعونية .. فاضلة الزمان - عمان - وزارة الثقافة، 2006.
  - معجم أعلام الكرد، السليمانية، إقليم كردستان - العراق،  
2006.
  - إربد المدينة تاريخ وحضارة وأثار - عمان - أمانة عمان  
الكبرى، 2006.
  - مذكرات إسماعيل عريضة (تحقيق) - عمان - دار  
ستدباد، 2006.

دار الكندي للنشر والتوزيع

الأردن - إربد

شارع الملك عبدالله الثاني - مقابل البنك الأهلي

تلفاكس 893 0069227244323 ص.ب.

E-mail: dar\_alkindi@yahoo.com